

ИГРА МЕСЯЦА

**BioShock** 





HOBЫЕ ПОДРОБНОСТИ OБ ASSASSIN'S CREED

## Games Convention 2007

РЕПОРТАЖ С КРУПНЕЙШЕЙ ЕВРОПЕЙСКОЙ ВЫСТАВКИ

# Strange Lenoto Hacлeдник Max Payne

**Эротические забавы** все то, о чем ты боялся спросить у родителей

**Игры для слабого пола** маленькие женские радости

**НАКЛЕЙКИ** LOKI TOM CLANCY'S ENDWAR

ПОСТЕРЫ STRANGLEHOLD MAHИФЕСТ ГЕЙМЕРА







Процессорная Технология Intel® Centrino® Duo Intel® Core™ 2 Duo Processor T7700/T7500/T7300/T7100 Mobile Intel® PM 965 Express Chipset Intel® PRO/Wireless 3945ABG Network Connection or Intel® Wireless WiFi Link 4965 AGN (опция)

Лицензионная Microsoft® Windows® Vista

- Ultimate
- Business
- Home Premium
- Home Basic

DDR2 667 МГц до 4 Гб Широкоформатная 14,1" матрица, выполненная по технологии Color Shine и ASUS Splendid ATI HD 2400M. External 128 Mố VRAM SATA HDD 120/160 ГБ DVD S-Multi DL LightScribe (опция) Вэб-камера (1.3 – мегапикселя), микрофон с DSP Bluetooth™ 2.0, EDR (опция) 4xUSB, 1xTV-out, 1xCIR, 1xHDMI c HDCP, 1xSATA 40.5 х 31.4 х 3.82 см, 4.1 кг (6-ячеечная батарея)

Ноутбук ASUS A8Sr - Ваш надежный деловой партнер. 14" широкоформатная матрица, встроенная веб-камера и поддержка Bluetooth EDR позволят Вам проводить видеоконференции без лишней суеты и путающихся проводов.



Всемирная гарантия 2 года Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

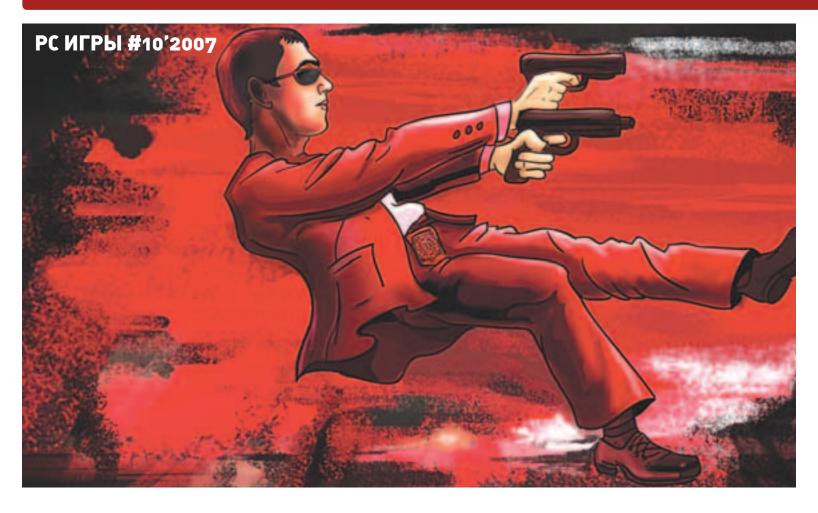


встроенная веб-камера с высоким разрешением



Москва: ASUS4YOU (495) 518-69-34, Артрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Аркис (495) 980-54-07, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 54-44-333, NEXUS (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, OLDI (495) 105-545-32-71, OLDI (495) 105-69-32, April (495) 105-69-47, USN (495) 105-69-47, USN (495) 105-69-47, USN (495) 578-82-02, Heoropr (495) 223-23-23, Cahri-Петербург: Alpha (812) 320-80-70, NBCom (812) 329-70-00, Kei (812) 331-24-77, Komisoirepishii мир (812) 333-00-33, Микробит (812) 320-80-80, CIP (804) 542-45-51, Барнаул: C-Trade (3852) 38-10-00, Владивосток: ДНС (4232) 300-454, Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39, Екатеринбург: Буква (343) 222-205, Иркутск: Wizard (3852) 258-001, Казаны: Неутбуюсуф (483) 2864-26-10, Навосибирок: HTG 1-3331, Пускво-мара: Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-33, Респов-на-Дону: Сомрене-торые (883) 294-59-09, Leaper (3912) 560-561, Новосибирок: HTG 1-3331, Пускво-мара: Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-33, Респов-на-Дону: Сомрене-торые (883) 294-59-09, Leaper (3912) 560-561, Новосибирок: HTG 1-3331, Пускво-мара: Вороне (883) 294-59-50, Leaper (883) 294-59-50, Leaper (3912) 560-561, Новосибирок: HTG 1-3331, Пускво-мара: Вороне (883) 294-59-50, Leaper ( Уфа: Кламас (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.

# **EDITORIAL**



БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

<u>www.gameland.ru</u>

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

## ПРОЩАНИЕ С РОНАЛЬДИНЬО

В 2006 году на мировом первенстве в Германии сборная Бразилии по футболу уступила команде Франции. Уступила безоговорочно. В отместку разгневанные латиноамериканские фанаты уничтожили в городе Чапеко статую Рональдиньо, воздвигнутую в честь его первого титула – лучший игрок мира по мнению FIFA. Спустя год зубастика простили. Рональдиньо блистает в «Барселоне» и FIFA 08. Причем по виртуальному полу он бегает ничуть не хуже, чем по настоящему. Нет, не бегает – парит. Разогнавшись, бразильский гений незаметно, точно и не было ничего, убирает мяч в сторону легким касанием пятки. Таким трюком некогда славился португалец Луиш Фигу. Но кто сейчас помнит Луиша Фигу?

Управлять футболистом – сплошное удовольствие. Одна рукоятка джойстика отвечает за бег, другая – за финты. Вращаешь обе – игрок неустанно перекидывает мяч с ноги на ногу. Не футбольный симулятор – мечта! Правда, только для владельцев современных приставок. На PC нас ждет иная FIFA. Джо Бут, продюсер консольной версии, посетовал на то, что персональные компьютеры еще слишком слабы и едва ли справятся с обработкой искусственного интеллекта. Заметь, речь идет не о шахматах и даже не о сложной стратегии. Бут говорит о поведении виртуальных футболистов, тактику которых мы выучили еще много лет назад. Может, не в мощности дело, а в деньгах, которые проще заработать на консольном рынке?

Впрочем, в данном случае интересна не причина, а следствие. Чтобы понять, какая роль уготована PC, достаточно посетить презентацию любого мало-мальски значимого мультиплатформенного проекта (таких сейчас большинство). Там не увидишь клавиатуры, мышки или системного блока. Вместо них – компактная коробочка Xbox 360 и пара джойстиков. От того, как ловко ты управляешься с контроллером, зависит содержание репортажа. Либо ты смотришь за игрой других журналистов, знающих и любящих консоли, либо играешь сам. Даже в шутеры. Мучаешься, но играешь.

На обложке PC-версии FIFA 08 также красуется Рональдиньо. На нем полосатая футболка каталонского клуба со знаменитой десяткой на спине. Он широко улыбается и просится на виртуальное поле. Но это уже совсем другой игрок. Тот самый, что был в Германии: не забивший ни одного гола и сделавший единственный результативный пас. Рональдиньо, которого проклинали болельщики.

Михаил Бузенков, и.о. главного редактора.



#### ПРОФАЙЛ РЕДАКЦИИ



Безнадежный романтик: Михаил Бузенков

Отшельник поневоле: Андрей Яковлев

И это все о нем: увлекся творчеством поэтов-акмеистов, прочитал сборник интервью с Иосифом Бродским и теперь жалеет, что никогда не увидит этого гениального человека.

Играет: BioShock

Рекомендует: World of Warcraft Читает: автобиографию Мари-

ны Цветаевой Слушает: Моцарта Смотрит: South Park

Мечтает: управляться с нунчаку лучше

Брюса Ли



И это все о нем: в последнее время изменил своим принципам, забросил здоровый образ жизни и питается только фастфудом. Но не толстеет

**Играет:** BioShock

Рекомендует: Hexen: Beyond Heretic

Читает: «Финансист» Теодо-

ра Драйзера

Слушает: Sia "Some People Have Real

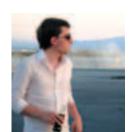
Problems"

Смотрит: Absolutely Fabulous

Мечтает: сбить гигантскую неоновую вывеску выстрелом из пистолета



Ленивый трудоголик: Иван Гусев



Массовикзатейник: Анатолий Норенко

И это все о нем: тоскует по лету. Без памяти влюбился в BioShock, и очень расстраивается, что из-за работы и домашних дел не удается устроить «игровой марафон». Установил персональный рекорд в боулинге

Играет: BioShock Рекомендует: BioShock Читает: Лемони Сникета

Слушает: альбом Made of Bricks певи-

цы Кейт Нэш

Смотрит: «Ночи в стиле буги»,

«Ультиматум Борна»

Мечтает: узнать раньше всех, чем за-

кончится сериал Lost

И это все о нем: готовит международную бизнес-конференцию GDC Russia 2007, изредка спит, еще реже видит сны с участием обнаженной Лары Крофт, порой в них участвует

Играет: MS Outlook

Рекомендует: хотя бы изредка видеть

сны с Ларой Крофт

Читает: объявления о найме погранич-

ников в метро

Слушает: Филиппа Киркорова и «Руки

вверх»

Смотрит: «Казино Рояль» по пять ми-

нут перед сном вторую неделю

Мечтает: получить работу в «РС ИГРАХ»

#### ВОПРОСЫ, КОТОРЫМИ ЗАДАВАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В СЕНТЯБРЕ

1. Смогут ли Crysis или Hellgate: London переплюнуть BioShock?

2. Сколько жизней у Андрея Теодоровича?

3. Как называется неизвестная игра от Blizzard?

4. Что общего между сдачей номера и месячными?

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003 Выходит 1 раз в месяц

www.gameland.ru

№10(46), октябрь 2007

РЕДАКЦИЯ

Михаил Бузенков buzenkov@pc-games.ru и.о. главного редактора Евгений Сныткин snytkin@pc-games.ru арт-директор Екатерина Воронкова voronkova@pc-games.ru дизайнер-верстальщик Андрей Яковлев vakovlev@pc-games.ru редактор Иван Гусев редактор раздела «Новости» Андрей Теодорович редактор раздела «Онлайн» Вера Юрьева корректор Надежда Левошина levoshina@gameland.ru координатор

Семен Чириков sem4@pc-games.ru руководитель отдела Александр Устинов hh@gameland.ru зам. главного редактора SpaceMan spaceman@gameland.ru монтажер webrunner@pc-games.ru редактор «Дополнений» . Юрий Пашолок Дмитрий Эстрин редактор видеораздела Виктор Бардовский выпускающий редактор

Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

**GAMELAND ONLINE** 

razum@gameland.ru Михаил Разумкин руководитель отдела Леонид Боголюбов bogolubov@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы Александр Белов belov@gameland.ru менеджер Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru Оксана Алехина alekhina@gameland.ru менеджер Марья Алексеева руководитель отдела трафика (495) 935-7034; факс: (495) 780-8824 Телефоны

дистрибьюция и маркетинг

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение Марина Гончарова goncharova@gameland.ru подписка Татьяна Кошелева kosheleva@gameland.ru региональное розничное распространение

Телефоны (495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Марина Нахалова nahalova@gameland.ru менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ Дмитрий Плющев

000 «Гейм Лэнл» pluschev@gameland.ru руководитель

игровой группы Алик Вайнер alik@gameland.ru арт-директор игровой группы Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru генеральный директор Давид Шостак shostak@gameland.ru управляющий директор Паша Романовский romanovski@gameland.ru директор по развитию stepanovm@gameland.ru Михаил Степанов директор по персоналу Моше Гуревич mgurev@gameland.ru финансовый директор Дмитрий Ладыженский редакционный директор ladyzhenskiy@gameland.ru

**PUBLISHER** 

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru CEO publisher Dmitri Pluschev pluschev@gameland.ru

Информация о подписке

Бесплатный телефон 8-800-200-3-999 info@alc.ru E-mail www.gameland.ru

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж - 85 000 экземпляров Цена свободная

Рисунки в номере: Евгений Борняков

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели.

Рекламные материалы не редактируются и не корректируются

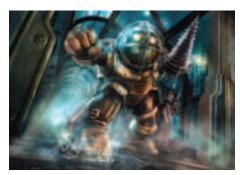
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материа-

лы не рецензируются и не возвращаются.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «РС ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

# СОДЕРЖАНИЕ

#### РС ИГРЫ #10'2007



**BIOSHOCK** – ЕДИНСТВЕННЫЙ ШУТЕР, В КОТОРОМ МОЖНО УБИТЬ МАЛЕНЬКУЮ ДЕВОЧКУ И ЗАВАЛИТЬ ЕЕ ПАПОЧКУ. **С. 108** 



**TOM CLANCY'S END WAR** – ПРОЩАЙТЕ, КЛАВИАТУРА И МЫШКА, СОЛДАТЫ ЖДУТ ГОЛОСОВЫХ КОМАНД. **С. 86** 



**LEGENDARY: THE BOX** – НАГЛЯДНОЕ ПОСОБИЕ ПО БОРЬБЕ С МИФОЛОГИЧЕСКИМИ СУЩЕСТВАМИ. **С. 96** 



**S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО** – ДОЛГОЖДАННЫЙ ПРИКВЕЛ К ЛУЧШЕМУ ОТЕЧЕСТВЕННОМУ ШУТЕРУ. **C. 90** 



- 2 Editorial
- 3 Профайл редакции
- 4 Содержание
- **6** Путеводитель по дизайну

#### **ТЕМА НОМЕРА**

- 8 Stranglehold
- 14 История компании Midway

#### В ФОКУСЕ

24 Games Convention 2007

#### новости

- 42 События индустрии
- 58 Новости киберспорта
- 60 Релизы и бестселлеры
- 62 Календарь
- 64 10 интересных фактов
- 66 Без комментариев
- 68 Злодей и герой месяца
- **70** Assassin's Creed

#### ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

- **74** Галерея
- 82 В ожидании хита
- **84** Project Offset
- **86** Tom Clancy's EndWar
- 88 Age of Empires III: The Asian Dynasties
- **90** S.T.A.L.K.Ė.R.: Чистое небо
- 92 They Hunger: Lost Souls
- **94** Escape from Paradise City
- **96** Legendary: The Box
- 98 The Club
- **102** Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
- 104 Space Siege

#### **РЕЦЕНЗИИ**

108 BioShock

- 114 Вторая Мировая. Издание Второе
- **116** The Sims: Истории о питомцах
- **118** Loki
- **120** Нитро. Газ в пол! Эпизод 1
- **121** Три маленькие белые мышки. Визит морской крысы
- **122** 7.62 mm
- **123** Глюк'oza: Action!
- **124** Rugby 08
- **126** Madden NFL 08
- 128 Гид покупателя
- **130** Профайл студии Piranha Bytes
- **132** Профайл разработчика Ken & Roberta Williams

#### 134 ДАЙДЖЕСТ

#### СПЕЦ

- 140 Недетские развлечения
- 154 Пригласите даму поиграть

#### РАЗВЕДКА БОЕМ

**160** Репортаж Asus Summer Cup 2007

#### ИГРОВОЙ ОНЛАЙН

- 162 Онлайновые новости
- 164 Онлайновый дайджест
- **166** Превью WoW: Wrath of the Lich King
- **170** Флэш-рояль
- **172** Обзор сайтов
- **174** Дневники World of Warcraft
- **176** Дневники The Lord of the Rings Online
- 178 Дневники «Пиратия» (Tales of Pirates)
- 182 O63op Sword Of The New World

#### ЖЕЛЕ30

- 186 Железные новости
- 188 Тест игровых ноутбуков



#### ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



192	Мини-тест Hitachi Deskstar 7К1000
400	M F C-F 0000CT

193 Мини-тест Foxconn GeForce 8600GT-256OC

**194** Железный FAQ

**196** Технология HDMI

197 Разгон памяти

198 Сделай сам

199 Конфигурация

#### **200 CHEATS & EASTER EGGS**

#### **PETPO**

204 RollerCoaster Tycoon

**207** История RollerCoaster Tycoon

208 Дайджест

209 Ретроновости

#### О НАБОЛЕВШЕМ

**210** Письма

214 Спроси «РС ИГРЫ»

#### **КОНКУРСЫ**

**216** Конкурс по Stranglehold

217 BESTSHOT

218 Конкурс «Трансформируй это»

219 Призовой кроссворд220 Итоги конкурса по игре

«Адреналин 2: Час Пик»

**221** Итоги BESTSHOT #8

221 Итоги призового кроссворда #44

**222** Итоги конкурса по игре Need For Speed ProStreet

**224 СОФТ-ТЕМА** 

228 СОДЕРЖАНИЕ DVD

240 АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА

#### Список рекламодателей

Акелла Софт Клаб 2 обл. 3 обл. Пирит 4 обл. ASUS Samsung Софт Клаб 11, 41 Elko 13 17 NEC 22, 23 000 Кафе Макс 35 Хитзона 43, 45, 47, 49, 51, 53, 55 Акелла Новый Диск 63 Edifier 65 Foxconn 69 75, 77, 79, 81, 83, 85 Бука 93, 113, 125 101, 117, 131 Руссобит-М Sibilant 135 Журнал «Лучшие Цифровые Камеры» 139 153 Набор авторов и редакторов MT\/ 159 mail.ru 169 gameland.ru 181 Gamepost 185, 227 Редакционная подписка 203 Рамблер 223

#### Игры в номере

7.62 mm	122
Age of Empires III: The Asian Dynasties	88
Assassin's Creed	70
BioShock	108
Escape from Paradise City	94
Legendary: The Box	96
Loki	118
Madden NFL 08	126
Project Offset	84
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	102
RollerCoaster Tycoon	204
Rugby 08	124
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	90
Space Siege	104
Stranglehold	8
Sword Of The New World: Granado Espada	182
The Club	98
The Lord of the Rings Online	176
The Sims: Истории о питомцах	116
They Hunger: Lost Souls	92
Tom Clancy's EndWar	86
World of Warcraft	174
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	166
Вторая Мировая. Издание Второе	114
Глюк'oza: Action!	123
Нитро. Газ в пол! Эпизод 1	120
Пиратия	178
Три маленькие белые мышки.	
Визит морской крысы	121

122

#### ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников тест-группы для работы в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше.

Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт <u>anketa.glc.ru</u>. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу по анкетированию.

#### **GAMES CONVENTION 2007**



РАССКАЗ О КРУПНЕЙШЕЙ ЕВРОПЕЙСКОЙ ВЫСТАВКЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР. CALL OF DUTY 4, FAR CRY 2, ALONE IN THE DARK И ДРУГИЕ ПРОЕКТЫ.  ${\bf C.~24}$ 

#### ЭРОТИЧЕСКИЕ ИГРЫ



О ПОДОБНЫХ ПРОЕКТАХ НЕ ПРИНЯТО ГОВОРИТЬ ВСЛУХ И РАССКАЗЫВАТЬ РОДИТЕЛЯМ, НО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР ОБЯЗАТЕЛЬНО В НИХ ИГРАЛ. **С. 140** 

#### ЗАБАВЫ ДЛЯ ДЕВОЧЕК



ЕСТЬ МНЕНИЕ, ЧТО ЖЕНЩИН ИНТЕРЕСУЮТ ТОЛЬКО THE SIMS, – И ОНО ОШИБОЧНОЕ.  ${f C.}~154$ 

# ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

Если ты вдруг потерялся на просторах Правильного, то самое время заглянуть сюда. Как сориентироваться в нашей системе оценок, что обозначают цвета в «Дайджесте», кому присуждаются награды и кого мы отправляем прямиком в могилу - все это ты узнаешь из путеводителя по дизайну.

#### МАГИЯ ЦВЕТА



ЗЕЛЕНЫЙ: положительные стороны игр и лучшие локализации.



КРАСНЫЙ: недостатки игр и худшие локализации.



ЖЕЛТЫЙ: локализации, которые ничем не примечательны, но и не очень плохи.

#### СИСТЕМА ОЦЕНОК

На редкость неудачная игра. Посмешище. Ни в коем случае не покупай ее!

#### 3.5 - 5.5

За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. На большее оно и не претендует.

#### 6.0 - 7.5

Типичный середнячок. Ничего выдающегося из себя не представляет.

Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

#### 9.5 - 10.0

\*\*\*\*\* Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

#### ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ:

#### похожие игры

Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

#### **ЗНАМЕНИТОСТЬ**

Когда в создании игры участвует известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

#### **АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ОЦЕНКИ**

Здесь представлены оценки прессы, опубликованные на gamespress.com, и читателей нашего журнала, проголосовавших на сайте gameland.ru. Если тебя не убедила рецензия, возможно, стоит довериться профессионалам или собратьям-геймерам. Кстати, ты сам можешь поучаствовать в оценке. Просто заходи раз в месяц на gameland.ru и распределяй баллы между играми, которые появятся в ближайшем номере Правильного. Только не забудь сначала в них поиграть.



#### **ДЕМОВЕРСИЯ**

Если ты прочитал текст рецензии и хочешь проверить, прав ли оказался автор, всегда есть такая возможность! Просто запусти прилагающийся к журналу диск и поставь демонстрационную версию.

Также на диске ты можешь отыскать самостоятельные видеорецензии, интервью, а также последние патчи, модификации и другие полезные в хозяйстве любого геймера мелочи.

#### НАГРАДЫ



#### ИГРА МЕСЯЦА

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игра месяца» (однако игр месяца может быть две либо не быть вообще). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» - это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!



#### **ЗОЛОТОЙ КУЛЕР**

Самые лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!







2232BW 2032BW

#### Представьте... в плену у стиля

Вне всяких сомнений, новые мониторы SyncMaster произведут на Вас неизгладимое впечатление. Дело не только в потрясающем качестве изображения. Достаточно одного взгляда, чтобы Вы убедились — дизайн SyncMaster не зря отмечен очередными международными премиями. Новые мониторы вызывают восхищение, даже когда они выключены.

Мониторы SyncMaster. Созданы покорять.

- Время отклика 2 мс
- Динамическая контрастность 3000:1
- Премия IF Material Award
- Премия IF Product Design Award





HA KOBEP!

# STRANGLEHOLD

ТЕКИЛА, ПИСТОЛЕТЫ И ТРИУМФ

Голливуд и игропром давно шествуют рука об руку. Не сосчитать проектов, созданных по мотивам знаменитых блокбастеров. Да и киномагнаты не прочь состряпать на скорую руку какой-нибудь фильм по лицензии. Однако перед нами невиданная оказия: знаменитый режиссер, признанный кудесник жанра экшен, сотворил новый шедевр. Ему не понадобились съемочная группа, павильоны и дорогие декорации. Вместо них – разрекламированный Unreal Engine 3, многомиллионный бюджет и команда разработчиков из Midway. Маэстро Джон Ву (John Woo) представляет...



ИЗДАТЕЛЬ Midway Games ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ ND Games **РАЗРАБОТЧИК** Midway Studios Chicago ПОЙДЕТ Процессор 2.4Ghz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb) количество дисков Олин DVD количество игроков До 6 ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.strangleholdgame.com похожесть

Те, кто хоть немного интересуется гонконгским кино, наверняка слышали об этом человеке. Еще в середине восьмидесятых благодаря ему на свет появились картины, навсегда изменившие жанр и поразившие в самое сердце не только зрителей, но и многих будущих знаменитостей. Изобретения Джона назвали gun fu и heroic bloodshed. Теперь они используются практически в каждой постановке. Вспомни «Матрицу»: стильные кожаные костюмы, темные очки, замедление времени и перестрелки в небольших помещениях вкупе с использованием боевых искусств, горы трупов. У героя в каждой руке по пистолету, он проделывает невообразимые кульбиты, палит в прыжке, падает на спину, снова палит, вскакивает, съезжает по перилам все это некогда опробовал Ву. Затем его идеи подхватили и развили Роберт Родригез (Robert Rodriguez), Квентин Тарантино (Quentin Tarantino) и, конечно же, братья Вачовски (Wachowski). Не говоря уже о фи-









## Сценарные ходы банальны, наперед известно, что случится в следующую минуту, и уж подавно – чем все закончится

гурах рангом пониже вроде авторов «Эквилибриума». Примечательно, что создатель «Криминального чтива» сравнил мастерство Ву с талантом Микеланджело.

Разработчики компьютерных игр тоже не обошли вниманием творчество Джона. Вспомнить хотя бы **F.E.A.R.**, авторы которого спешат засвидетельствовать свое уважение великому ре-

жиссеру. Или культовый *Max Payne*. Только ленивый не обвинял **Remedy Entertainment** в подражательстве «Матрице». А ведь Макса начали делать задолго до появления первой части трилогии. И нетрудно догадаться, откуда пришло вдохновение. Достаточно посмотреть «Светлое будущее» (A Better Tomorrow), «Пуля в голове» (Bullet in the Head), «Наемный убийца» (The Killer) или блистательные «Круто сваренные» (Hard Boiled). Последняя картина нас интересует особенно. Ведь именно там мы впервые познакомились с инспектором Текилой, бичом наглой гонконгской мафии. И **Stranglehold** - это самое что

ни на есть настоящее продолжение фильма. С той лишь разницей, что мы не сидим, расслабившись, перед огромным экраном с полным поп-корна пакетом. О нет. Джон предлагает взять в руки мышку или джойстик и собственноручно показать бандитам, почем фунт лиха.



#### **МЕНЯ ЗОВУТ ТЕКИЛА**

Все самые лучшие фильмы Джона By (John Woo) сняты с участием Чу Юн-Фэта (Chow Yun-Fat). Неудивительно, что он появился и в Stranglehold. Пятидесятидвухлетний киноидол безумно популярен в Азии, он трижды получал награды как лучший актер в Китае и дважды на Тайване. Однако Чу до сих пор не оставляет надежды стать лауреатом Оскара. Видимо, поэтому он согласился на роль капитана Жао Фенга в недавнем блокбастере Диснея Pirates of the Caribbean: At World's End. Однако на родине его осудили и даже наложили цензурные ограничения. Китайским чиновникам не понравился образ – длинная борода и ногти, а также намек на то, что Сингапур был местом, где заправляли пираты.



#### HA KOBEP!



#### ВРАГИ СОЖГЛИ РОДНУЮ ХАТУ

Как и во всех подобных фильмах, он слишком прост и незатейлив. Есть плохие парни, есть крутой герой, есть коварный предатель, есть ни в чем не повинные жертвы обстоятельств, которых надо спасти. Сценарные ходы банальны, наперед известно, что случится в следующую минуту, и уж подавно – чем все закончится. Но это неважно. Никто не смотрит боевики ради сложной истории. И тем более она не нужна в Stranglehold. Поэтому мозг не внимает отличным роликам (анимация и мимика персонажей практически безупречны), а душа не сопереживает слишком уж наигранным терзаниям поборника добра и справедливости. Мне в общем-то все равно, почему инспектор оказался в тесных улочках гонконгских задворков. Я знаю, что впереди тысячи негодяев, которые должны подохнуть. Желательно в страшных мучениях. Снова и снова.

О сюжете даже не хочется говорить.

По сути в наших руках довольно-таки простенький видеотир. Бежим вперед и стреляем. Но антураж такой, что дух захватывает с первых секунд и до самого финала. Поднимаемся по лестнице. Понеслась! Путь преграждают два жмурика. Прыжок, недруги истекают кровью. Еще несколько балбесов встали на дороге. Текила ловко перекатывается, их пули не в силах его настигнуть. Они попадают в скульптуру, разбив ее вдребезги. Взбегаем по перилам, выпуская обойму за обоймой в огромные рекламные вывески. Они падают прямо на головы ошалевших врагов, от которых остается лишь мокрое место. Еще несколько минут, и мы на базаре. Кругом вооруженные до зубов злодеи. Снова прыгаем, что есть мочи жмем на спусковой крючок. Во все стороны разлетаются ошметки от пробитых арбузов и осколки тарелок изпод фруктов.

Поселок наркодельцов, трущобы, фешенебельный пентхаус, заполненный дорогими иномарками гараж, музей, казино, роскошное восточное поместье... Сцен немного, но каждая из них безукоризненна. Кругом десятки разъяренных врагов, гигантские скелеты динозавров, древние мраморные статуи, позолоченные деревянные панели и хрустальные люстры. И все это разбивается вдребезги, ломается, крошится. Опасности на каждом шагу, нет времени на передышку. Таким и должен быть безупречный экшен. Ты забываешь обо всем на свете. Единственное, что важно: спасти свою шкуру и перебить всех, кто на нее покушается.

Ощущения непередаваемые, особенно когда прячешься за колонной, а проносящиеся снаряды сносят обшивку и оставляют лишь тоненький бетон-

Ощущения непередаваемые, особенно когда прячешься за колонной, а проносящиеся снаряды сносят обшивку и оставляют лишь бетонный остов



#### НА ДОБРУЮ ПАМЯТЬ

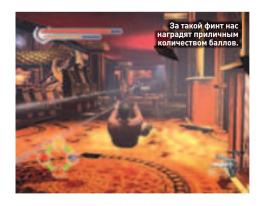
Даже если ты не знаешь, какие фильмы снимал Джон By (John Woo), можешь запросто догадаться, если завидел в кадре белую голубку. По его словам, эти птицы – символ христианской любви, красоты и чистоты. Во время съемок The Killer, режиссер хотел показать единение и благородство душ полицейского и убийцы, поэтому после их гибели над телами пролетела голубка как своеобразный символ человеческой души.

ный остов. Высовываешься, время замедляется, делаешь несколько залпов по неразумным головам соперников и снова прячешься за своим жалким укрытием. Только бы продержаться и добежать до аптечки, ведь последний сheckpoint был так давно, а до нового – рукой подать...

Когда Текила расстреливает с борта вертолета баржи наркобаронов, отправляет в воздух целый деревянный поселок, когда коп, уцепившись за висящую под потолком лампу, пытается залепить из пулемета в лицо помощнику главаря русской мафии, мы словно на мгновение получаем главную роль в первостатейной голливудской постановке. И это здорово.

#### ЧЕРТИК ЗА ПАЗУХОЙ

В конце каждого уровня получаем краткую статистику: количество трупов, сумма нанесенного ущерба, сколько заработано особых баллов за стиль. Последние выдают за красивые убийства. Если тупо всадить в тушку противника несколько снарядов, это никого не впечатлит. А вот ког-

























© SEGA. SEGA, the SEGA logo and SEGA Relly are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved. All trademarks used herein are under license from their respective currents. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Manufactured by SEGA, www.ford.com. The Mobil logo and the flying horse design are trademarks of the Exon Mobil Oil Corporation or one of its subsidiaries. Manufactured and distributed by SEGA with kind consent of SKODA AUTO a.s. (www.skode-auto.com). Copyright and reproduction rights to the trademark. samples, and models granted by SKCOA AUTO a.s. All rights reserved. 'A.' PLAYSTATION', 'PS3', '--- and 'UMD'are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

#### HA KOBEP!

#### ПРОЩАЙ, GUN FU?

Успех фильмов Джона Ву (John Woo) не укрылся от всевидящего ока западных киностудий. В 1993 году ему предложили начать съемки в Голливуде. Однако постоянное вмешательство продюсеров и штатных редакторов не пошло



на пользу этим работам. «Трудная мишень» (Hard Target) с Жан-Клодом Ван Даммом (Jean-Claude Van Damme) и «Сломанная стрела» Broken Arrow с Джоном Траволотой (John Travolta) и Кристианом Слейтером (Christian Slater) оказались совсем непохожи на шедевры великого режиссера. Понимая это, Джон несколько раз отвергал сценарий «Безлица» (Face/Off), но в итоге согласился. Он же снял «Миссия: Невыполнима 2» (Mission: Impossible II), а также провальные «Говорящие с ветром» (Windtalkers) и «Час расплаты» (Paycheck). Сейчас Ву собирается вернуться в Гонконг и начать съемки исторического пеплума по мотивам древнего трактата Romance of the Three Kingdoms.

да наш бравый полицейский на бреющем полете вышибет мозги парочке супостатов, подорвет бочки с горючим и обрушит на головы остальных потолок, – его сразу наградят.

Очки повышают итоговый рейтинг прохождения этапов и позволяют открывать бонусы (скины для мультиплеера, ролики о создании игры). Есть у призовых баллов и еще одно применение. Чем их больше, тем быстрее заполняется специальная шкала, с помощью которой мы активируем четыре спецприема: лечение, меткий выстрел, бесшабашная пальба по находящимся рядом противникам и вращение по кругу. Во время действия последних двух герой неуязвим. Впрочем, есть и более простой способ пополнить ману – отыскать бумажных голубок.

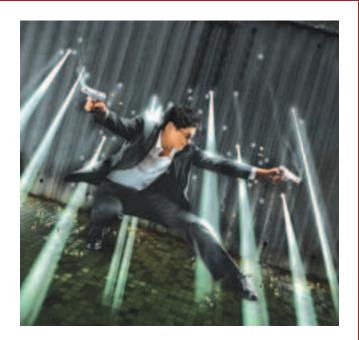
Самое приятное, что в Stranglehold действительно необходимы и акробатика Текилы, и предметы интерьера. Даже на низком уровне сложности герой не продержится и минуты, если будет стоять на месте и бездумно палить в лезущих отовсюду гангстеров. А уж на высоком, когда две-три пули решают все...

К сожалению, оружия порой не хватает. Инспектор таскает всего два ствола. И неважно, легкие ли это пистолеты, или пулемет с двустволкой. Удивляет и другое. В этой жестокой и кровавой игре маловато... насилия. Где расчлененка, разбитые черепные коробки, разлетающиеся во все стороны кишки и мозги? Вроде бы рейтинг подходящий, так зачем, спрашивается, себя ограничивать? РСС

Camoe приятное, что в Stranglehold действительно крайне необходимы и акробатика Текилы, и предметы интерьера







#### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

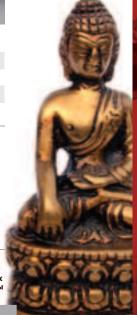
**ГРАФИКА** \*\*\*\*\*\*\* 9.0 ЗВУК И МУЗЫКА **ИГРОВОЙ ДИЗАЙН** ★★★★★★★★ 8.5 **ИНТЕРФЕЙС** ★★★★★★★ 8.0



Феноменальная интерактивность окружающей обстановки; зрелишные и увлекательные бои; замечательные ролики; есть желание проходить игру снова и снова

Частенько не хватает оружия: как и в фильмах Джона Ву, нет слишком уж жестоких сцен, а в игре они бы очень пригодились; слишком мало уровней.

Небезупречный, но все равно великолепный наследник легендарной Мах Payne. Браво, Джон Ву, вы превзошли себя!





[id] этой игры 5 \*



Отправьте SMS «CHEAT 5» на короткий номер 6444, чтобы получить наиболее полезные коды и секреты

Отправьте SMS «REVIEW 5» на короткий номер 6444, чтобы узнать, какие оценки поставили этой игре ведущие западные игровые журналы. \* Услуги предоставляются только в зоне действия сети МТС.

- [id игры] уникальный идентификационный номер, который присваивается каждой игре
- Стоимость одного запроса 33 рубля 87 копеек с учетом налогов.

Подробнее о пакете [Gamer] можно узнать на страницах **22-23** этого журнала и на сайтах **www.gamerclan.ru**, **wap.gamerbase.ru** 

## Непревзойденная



четкость и качество изображения

игры • фото • видео



- Игры: Полная поддержка DirectX® 10 и передовое качество графики превратят игру в реальность!
- Фене: Вызни превоскорное конества при просмота
- Видео: Смотри видео высокого разрешения и HDTV!

Нужна другая причина? Подготовься к Windows Vista™ - купи сертифицированную видеокарту ATI Radeon™ уже сегодня.







www.elko.ru

Являясь официальным дистрибьютором, ELKO предлагает вам видеокарты на базе ATI Radeon <sup>36</sup> от пяти известных производителей графических акселераторов.

Mocknet 123308, Portus, Mockas

Санкт-Петербург: 1951/6, Россия



# ВОЗВРАЩЕНИЕ УТРАЧЕННОГО

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ MIDWAY













#### ПРАРОДИТЕЛЬ

Официально Midway Games основана в 1988 году. Однако за тридцать лет до этого открылась Midway Manufacturing Company. Новички быстро добились серьезных успехов на рынке механических игр. Вскоре перспективную компанию купила стремительно развивающаяся корпорация Bally Technologie, которая начала тесно сотрудничать с одной из сетей казино в Лас-Вегасе. В начале 70-х в США пришла мода на игровые автоматы с телевизионными экранами. В 1973 году Bally Midway Manufacturing Company заключила выгодный договор о совместном сотрудничестве с известной японской фирмой Taito.

В 1977-м в продажу поступил Bally Home Library Computer. По сегодняшним меркам технические характеристики изобретения Джея Фентона (Jay Fenton) выглядят смешно: процессор Z80 с тактовой частотой 3.6 МГц, 4 Кбайта оперативной памяти, устройство для чтения аудиокассет, 24-кнопочная клавиатура и геймпад. В качестве бонуса прилагались две игры (Gunfight и *Checkmate*), встроенный калькулятор и программа для создания рисунков Scribble. Через несколько месяцев компьютер переименовали в Bally Professional Arcade. Впрочем, смена названия не помогла продажам. Примерно в это же время толстосумы заполучили права на распространение в Америке легендарного творения Томохиро Нишикадо (Tomohiro Nishikado) Space Invaders, а чуть позже двух хитов от Namco: Pac-Man и **Ms. Pac-Man**.

В 1981 году компания сформировала отдельное подразделение по разработке игр. В 1982-м на Atari 2600 и Commodore 64 дебютировали *Wizard of Wor, Omega Race, Gorf* и *Clowns*, а в 1983-м – *Blue Print, Solar Fox* и *Spy Hunter*. В следующие пять лет на различных платформах вышли *Rampage, Jr. Pac-Man, We Are the Champions* и *Xenophobe*.

#### РОЖДЕНИЕ MIDWAY

В 1988 году Bally Midway Manufacturing Company стала собственностью Williams Manufacturing Company и вошла в состав холдинга WMS Industries. Сделка обошлась покупателям в 8 миллионов долларов. Новые владельцы провели ряд существенных изменений. Одни сотрудники по-прежнему занимались производством механических игровых автоматов, другие перебрались в компанию Midway Manufacturing Company и сосредоточились исключительно на подготовке видеоигр.

Не секрет, что разработчики в первую очередь ориентируются на приставочный рынок. Впрочем, довольно часто внакладе не остаются и владельцы РС. Дебютный проект компании, баскетбольный симулятор **Arch Rivals**, вышел семнадцать лет назад на консоли Genesis, зато обладатели персоналок могли оценить **T2: The Arcade Game**. В отличие от **Terminator 2: Judgment Day** сюжет игры имел лишь косвенное отношение к знаменитому фильму **Джеймса Кэмерона** (James Cameron). Т-800 боролся с терминаторами и полицией, а также участво-

вал в уничтожении центра путешествия во времени «Скайнет». Сара Коннор проникала в здание «Сибердайн Системс» и сражалась с Т-1000.

#### **ЭЛЬДОРАДО**

В сентябре 1993 года *Mortal Kombat* перевернул представление о том, как должен выглядеть современный файтинг. В чем секрет успеха? Одни полагают, что творение Midway оказалось удачным только изза чрезмерной жестокости поединков. После сильных ударов из тела поверженного соперника вылетали брызги крови. В конце смертельного сражения победитель мог добить своего соперника, это называлось fatality. Другие считают, что игра стала популярной не из-за насилия, а благодаря техническим особенностям. В отличие от серии Street Fighter спрайтовых персонажей оцифровали с реальных актеров. Военный эксперт по восточным боевым искусствам Даниэль Песина (Daniel Pesina) исполнил роль Джонни Кейджа, Скорпиона, Саб-Зеро и Рептилии (секретный персонаж), а его брат Карлос - бога грома и молнии Рейдена. Начинающему актеру и постановщику трюков Хо Сунг Паку (Ho Sung Pak) достались образы шаолиньского монаха Лю Канга и колдуна Шан Цунга. Движения Сони Блэйд сняли благодаря профессиональной балерине и преподавательнице аэробики Элизабет Малеки (Elizabeth Malecki).

Легендарную игру создали всего лишь четыре человека. **Джон Тобиас** (John Tobias) занимался дизайном и сюжетом, **Эд Бун** (Ed Boon) – программированием, **Дэн Форден** (Dan Forden) – музыкой и звуковыми эффектами, а **Джон Вогел** (John Vogel) рисовал арены.

В ноябре вышел **Total Carnage**. В вымышленной стране Кукистан к власти пришел свирепый диктатор. Новый правитель начал создавать армию радиоактивных мутантов для порабощения всего человечества. Остановить негодяя могут только двое бойцов из «Команды судного дня». Вместе со своим напарником или в одиночку ты должен уничтожить сотни врагов, сразиться с боссами уровней и спасти заложников. Игра ничем не выделялась на фоне остальных скролл-шутеров. Ты без перерыва стрелял, собирал бонусы и постепенно продвигался вперед.

#### САМИ С УСАМИ

После феноменального успеха Mortal Kombat (5 миллионов проданных копий – не шутка) руководство компании захотело выйти на издательский рынок. Зачем делиться прибылью с другими фирмами, если можно самостоятельно распространять свои хиты? В апреле 1994 года компания за 15 миллионов долларов купила **Tradewest, Inc**.

На самом деле приобретение обошлось намного дороже. Дело в том, что Midway договорилась в течение четырех лет отчислять определенный процент от своих доходов. Итоговая сумма составила аж 37 миллионов долларов. Следующие два года ушли на решение множества бумажных вопросов, отладку производства компакт-дисков

#### Empowered by Innovation





Компания NEC Display Solutions выпускает широкую линейку средств визуализации изображений. От моделей начального уровня и заканчивая оборудованием для самых требовательных пользователей, все ЖК-мониторы, проекторы и плазменные панели отличаются современным дизайном, изображением высочайшего качества и широким набором дополнительных функций.

#### Представительство в Москве: Тел.: (495) 937-8410, Факс: (495) 937-8200

Тел.: (495) 514-1419

www.rsi.ru

Легион Тел.: (495) 601-9040

(812) 327-3129 www.legion.ru

DISTI GROUP Тел.: (495) 380-2627 (495) 269-1776 www.disti.ru

Тел.: (495) 730-2829 (812) 333-0111 www.lanck.ru

КомпьюЛинк Тел.: (495) 956-3311 (495) 737-8866 www.compulink.ru

Trinity electronics Тел.: (495) 737-8046 www.tri-el.ru

Русский Стиль Teл.: (495) 737-5757 (495) 615-2057 www.rus.ru











и картриджей, а также на выполнение контрактных обязательств перед издательством **Acclaim Entertainment**. Так что свою первую игру компания отправила в печать только в 1995 году.

Mortal Kombat II закрепил достигнутый успех. Разработчики действовали по принципу «тех же щей, да погуще влей». Армия бойцов пополнилась Китаной, Миленой, Джаксом Бригзом, Баракой, Кунг Лао, Смоуком, Нуб Сайботом, Джейдом, Кинтаро и Шао Каном. Улучшилась анимация движений, появилось несколько новых ударов. К fatality добавились доселе невиданные суперприемы. Вrutality представлял собой очень жестокое добивание врага, во время animality герой перевоплощался в животное, а babality превращал противника в смешного ребенка.

#### НОВЫЕ ЛИЦА

В 1995 году вышли лишь две игры. В *Mortal* Kombat 3 полностью обновился актерский состав. На смену братьям Песина, Хо Сунг Паку и Элизабет Малеки пришли актеры Ричард Дивизио (Richard Divizio), Лиа Монтелонго (Lia Montelongo) и Брайн Глин (Brian Glynn), голливудский каскадер Эдди Вонг (Eddie Wong), профессиональный бодибилдер Джон Тарк (John Turk) и фотомодель Керри Хоскинс (Kerri Hoskins). Кое-какие изменения коснулись геймплея. Персонажи научились бегать, выполнять более замысловатые комбоудары и перепрыгивать на новые арены, появилось деление на уровни сложности. К завершающим суперприемам добавились friendship (кровавая драка заканчивалась перемирием) и mercy (поверженному противнику давалась небольшая полоска жизни). За первую неделю продаж игра разошлась тиражом 250 тысяч экземпляров и принесла своим создателям 15 миллионов долларов. Revolution X создавалась совместно с группой «Аэросмит». Геймер управлял перекрестием прицела, отстреливал толпы нехороших парней, спасал заложников, собирал новое оружие и различные бонусы, в том числе

#### УРОЖАЙ-96

В 1996 году Midway отметилась тремя проектами для РС. В спортивной аркаде **NBA Hang Time** игрок возглавлял команду из двух баскетболистов, однако матч проводился по стандартным правилам. В **Area 51** главный герой переходил из одного ангара в другой, искал секретные комнаты, собирал бонусы, катался на грузовике по аэродрому и, конечно же, уничтожал армии пришельцев. **Mortal Kombat Trilogy** отличалась от своих предшественниц лишь тем, что в турнире принимали участие все персонажи из трех частей сериала.

компакт-диски популярного рок-коллектива.

Не сидели без дела и руководители. В марте им удалось выкупить у **Time-Warner Interactive** за 2 миллиона долларов **Atari Games** (остальные подразделения некогда великой компании сейчас принадлежат французам из **Infogrames**). В сентябре в свободную продажу поступило 15 процентов акций компании. Одиннадцать лет назад вложение денег в развитие Midway гарантировало удачу. Посуди сам: по сравнению с 1992 годом прода-

жи увеличились в пять раз. Годовой оборот составил 245.4 миллиона долларов, причем 36 процентов приходились на долю сериала Mortal Kombat. Тогда казалось, что финансовые показатели поднимутся еще выше. Впрочем, время распорядилось иначе, но об этом чуть позже.

В тот период приняли решение уделять как можно больше внимания не игровым автоматам, а приставкам. 15 тысяч галерей на территории США по сравнению с 35 миллионами различных консолей – капля в море. В 1994 году прибыль от домашних видеоигр составляла 20 процентов от общих доходов, а через два года – 63 процента. Наконец, 29 октября 1996 года компания сменила свое название. Теперь она именовалась не Midway Manufacturing Company, а Midway Games.

#### ДОБЕЙ ЕГО!

В апреле 1997 года на приставках появился **War Gods** (релиз на PC состоялся спустя два месяца). Впервые разработчики использовали для создания файтингов трехмерный движок. Десять героев и два босса решили выяснить, кто из них самый сильный бог войны, достойный править миром. Игру довольно быстро прозвали в народе трехмерным Mortal Kombat. Уж слишком много идей было позамиствовано в знаменитой серии: общие принципы ведения боя, телепортации, обилие крови и пошловатые шуточки. Персонажи отличались друг от друга только внешне. Все, за исключением боссов, наносили одинаковые удары сверху и снизу. Не шибко отлича-



лись друг от друга комбоприемы: противники чаще всего отрывали друг другу головы и выковыривали глаза.

В июне в продажу поступил Mortal Kombat 4. Переход на новый движок не пошел сериалу на пользу. Трехмерные модели персонажей смотрелись на фоне плоских бэкграундов более или менее нормально, а вот анимация движений оставляла желать лучшего. Смертельные поединки напоминали выступление клоунов. Камера перемещалась только в случае исполнения комбоударов или fatality, при этом пиксельная кровища заполоняла экран. Далеко не всем понравились изменения в геймплее. Каждый персонаж носил с собой какое-нибудь оружие (топор, палицу, клинок или даже арбалет). Любители кулачных боев бросали все лишнее в физиономию соперника и орудовали руками и ногами. От выверенных боев не осталось и следа. Для победы было достаточно нажимать на все кнопки подряд и регулярно подпрыгивать вверх.

Слабые продажи Mortal Kombat 4 не слишком пошатнули положение компании. Четыре части и два ответвления (Ultimate Mortal Kombat 3 и Mortal Kombat Mythologies: **Sub-Zero** выходили только на приставках) разошлись по всему миру тиражом свыше 14 миллионов экземпляров и принесли своим создателям более миллиарда долларов. К сожалению, следующие эпизоды сериала обошли нашу платформу стороной. В 1998 году Midway запустила новый спортивный проект **NFL Blitz**. На PC выходили только первые две части. Сериал просуществовал на консолях девять лет, пока Еlectronic Arts не приобрела у Национальной футбольной лиги эксклюзивные права на создание игр.

#### ПРОЩАНИЕ С ЖАНРОМ

В августе на полках магазинов обосновалась **Віо F.R.E.A.K.S**. За замысловатой аббревиатурой скрывалось словосочетание Flying Robotics Enhanced Armored Killing Synthoids. Если отбросить в сторону весь пафос, то история сводится к тому, что в далеком будущем биогладиаторы выясняют между собой отношения на специальных аренах. Художник и дизайнер Дэвид Саймон (David Simon) постарался сделать так, чтобы игра как можно сильнее отличалась от порядком надоевшей «Смертельной битвы». Некоторые элементы геймплея разработчики позаимствовали из Last Bronx, другие из Tekken и Virtua Fighter. Не обошлось и без собственных задумок. Каждый боец был оснащен летательным прибором и каким-нибудь видом оружия. Во время поединков персонажи обстреливали друг друга ракетами, рубили лазерными мечами и устанавливали самонаводящиеся мины. В итоге получилась довольно неплохая игра.

К сожалению, Bio F.R.E.A.K.S стал последним PC-файтингом от Midway. Почти десять лет к разработчикам поступают письма с просьбой вспомнить о нашей платформе, но воз и ныне там.

#### НАЧАЛО КРИЗИСА

В конце 1999 года различные подразделения компании сосредоточились исключитель-

но на разработке игр. Производство пинбольных автоматов ушло в историю. В январе 2000-го Atari Games сменила название на **Midway Games West**. Постепенно стало понятно, что радужным прогнозам 1996 года не суждено сбыться. Переход с производства игровых автоматов на приставочный рынок потребовал немалых капиталовложений. Ежегодные издержки компании увеличились с 8.4 до 32.5 миллиона долларов, а потом и вовсе до 55.9 миллиона долларов. Маркетинговые затраты подпрыгнули с отметки 1.6 до 22.8 миллиона долларов. Медленно падала цена акций.

В конце XX века из множества игр Midway на PC перебралась только аркадная гонка **Hydro Thunder**. Геймеры гоняли на тринадцати футуристических катерах в одиннадцати уголках планеты: проскакивали через чекпоинты, собирали различные бонусы и совершенствовали нитроускорители.

#### НОВЫЙ ВЕК. СТАРЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Застой продолжался и в начале XXI столетия. В июле 2003 года на нашу платформу наконец-то пожаловал **Spy Hunter** (на приставках римейк легендарной игрушки появился еще в сентябре 2001-го). Нам вновь предложили должность секретного агента и руль хорошо вооруженной машины. На сей раз предстояло разобраться со злодеями из корпорации Nostra. На протяжении четырналцати миссий герой наматывал на колеса своего скоростного авто километр за километром и уничтожал встречавшихся на пути врагов. В определенный момент, словно по мановению волшебной палочки, G-6155 Interceptor трансформировался в лодку или байк. В январе 2003 года Самнер Рэдстоун (Sumner Redstone) купил четверть акций Midway. В мае глава могущественной корпорации Viacom потратил 78.4 миллиона долларов на приобретение очередной порции ценных бумаг и таким образом стал владельцем 58.36 процента акций компании. К июню у Самнера было уже 75 процентов. Новый хозяин изменил руководящий состав. Главой совета директоров стал экс-президент Vivendi Universal Games Кеннет Крон (Kenneth Cron), а на пост вице-президента назначена дочка босса Шэри Рэдстоун (Shari Redstone). Но этого главе Viacom показалось мало. К июлю он увеличил свою долю до 80 процентов.

В октябре штат сотрудников Midway пополнился **Джоном Ромеро** (John Romero). Легендарный дизайнер **Wolfenstein 3D**, дилогии **Doom** и первой части **Quake** руководил созданием **Gauntlet: Seven Sorrows** (изначально проект планировали выпустить на PC, но потом планы изменились). Скандальный разработчик проработал меньше двух лет, после чего отправился на вольные хлеба. В декабре 2004-го в остинское отделение Midway перешел **Харви Смит** (Harvey Smith).

#### ВОЗВРАЩЕНИЕ БЛУДНОГО СЫНА

Боссы компании вспомнили о нашей платформе лишь в 2004 году. На PC перенесли *The Suffering*. В творении Surreal Software заключенный Торк пытался выбраться из тюрьмы, спасаясь от монстров. В его распоряже-











#### HA KOBEP!











#### ПЛАНЫ И РЕАЛЬНОСТЬ

Творения Midway любят не только простые геймеры, но и представители киноиндустрии. 18 августа 1995 года состоялась премьера «Смертельной битвы». Фильм собрал 100-миллионную кассу. Создатели игры Джон Тобиас (John Tobias) и Эд Бун (Ed Boon) написали черновик сценария еще в начале 1993 года. Режиссер Пол Андерсон (Paul Anderson) пригласил на роль Джонни Кейджа Брэндона Ли (Brandon Lee). Увы, актер трагически погиб на съемках «Ворона». В качестве замены позвали Жан-Клода Ван Дамма (Jean-Claude Van Damme), но тот решил, что лучше поучаствует в экранизации Street Fighter. Соню Блэйд собиралась сыграть тогда еще мало кому известная Кэмерон Диаз (Cameron Diaz). И опять судьба распорядилась иначе: будущая звезда «Маски» сломала запястье и была вынуждена покинуть проект. В конечном итоге в фильме снялись лишь два известных актера: Кристофер Ламберт (Christopher Lambert) и Кэри-Хироюки Тагава (Cary-Hiroyuki Tagawa). В 1997 году на экраны вышла «Смертельная битва: Аннигиляция». Сценарием занимались Эд Бун и Лоуренс Касаноф (Lawrence Kasanoff), режиссерское кресло занял Джон Леонетти (John Leonetti). Из прежней команды остались Талиса «Китана» Сото (Talisa Soto) и Робин «Лю Кан» Шу (Robin Shou). Кстати, вместо последнего в боевых эпизодах снимался мастер тайского бокса Тони Джа (Tony Jaa). В отличие от своей предшественницы вторая часть с треском провалилась в прокате. В 1998 году стартовал телевизионный сериал «Смертельная битва: Завоевание». Все роли исполняли





малоизвестные актеры, из старичков продюсеры пригласили только Криса «Скорпиона» Касамассу (Chris Casamassa). Откровенно слабое «мыло» продержалось в эфире лишь два сезона. За это время вышло двадцать два эпизода. Вот уже несколько лет в интернете ходят слухи о «Смертельной битве: Опустошении». По данным известного интернет-ресурса www.imdb.com, новый фильм будет не продолжением, а римейком первой части. Премьера намечена на 2010 год. Голливуд интересуется не только серией Mortal Kombat. В 2009 году выйдет экранизация Spy Hunter. Пять лет пустующее кресло режиссера придерживали для Джона By (John Woo), однако недавно продюсеры сделали ставку на Пола Андерсона. Пока неясно, останется ли на своем месте исполнитель главной роли Дуэйн «Скала» Джонсон (Dwayne 'The Rock' Johnson). Примерно на это же время намечена премьера фильма по мотивам Area 51. Однако до сих пор не известно ни имя режиссера, ни хотя бы приблизительный актерский состав. После анонса Fear & Respect стали говорить о создании одноименного фильма силами студии Paramount Pictures. Однако разговоры стихли сразу же после закрытия проекта. Наконец, последней в очереди на экранизацию стоит Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy. В августе 2004 года продюсеры Эдриан Аскарих (Adrian Askarieh) и Чак Гордон (Chuck Gordon) купили права на игру и заключили договор с Universal Studios, но почему-то до сих пор не приступили к съемкам.

нии были нож, топор, динамитная шашка, два вида гранат, коктейль Молотова, пара револьверов, помповое ружье и автомат Томпсона. Не меньше пользы приносил небольшой фонарик. Он помогал рассмотреть в темноте очертания какой-нибудь твари. В определенные моменты узник превращался в кровожадное чудовище и разрывал своих противников на куски. Игра отличалась нелинейным сюжетом. В зависимости от принятых решений в конце нас ждала одна из трех развязок. В 2005 году вышло еще три продукта. Главный герой Psi-Ops: The Mindgate Conspir**асу** Ник Скраер не только умел стрелять из различных видов оружия, но и использовал свои уникальные способности. Он мог смотреть сквозь стены, вселяться в тело противника, мог устроить небольшой пожар или переместить предмет из одного места в другое. В воздухе оказывались бочки, ящики, светильники и даже спецназовцы.

В **The Suffering: Ties That Bind** выбравшийся из тюрьмы Торк попадал в Балтимор. Разумеется, город был переполнен монстрами.

К старым знакомым добавились несколько новых чудищ. Герой мог убивать не только различную нечисть, но и местных жителей. К сожалению, когда вместо тесных тюремных катакомб мы попали на просторные улицы. игра потеряла половину своего шарма. В июне 2005 года в продажу поступила Area 51. Разработка проекта заняла около трех лет. Довольно средненькую FPS не сделали хитом ни актер Дэвид Духовны (David Duchovny), ни рокер Мэрилин Мэнсон (Marilyn Manson). Первый озвучил главного героя - младшего сержанта Итана Коула, второй - персонажа по имени Эдгар. В последних числах февраля 2006 года любители аркадных гонок получили **L.A. Rush**. Отвязный водила Трикс на протяжении всей игры пытался вернуть угнанную коллекцию автомобилей. По законам жанра просто так украденное добро никто отдавать не соглашался - необходимо победить в уличной гонке. Виртуальный Лос-Анджелес разделен на пять крупных районов. Путь из одного конца города в другой занимал немало времени.







Из игры мог бы получиться настоящий хит, если бы не отсталая графика и слабый искусственный интеллект пешеходов.

#### СВЕТЛОЕ ЗАВТРА

Итак, что ждет Midway в ближайшем будущем? Новому руководству удалось выровнять финансовую ситуацию. Например, в третьем квартале 2003 года финансовые потери компании составили 23.33 миллиона долларов, за аналогичный период 2004 года — 13.58, зато в четвертом квартале удалось получить 17.5 миллиона долларов дохода. Во втором квартале 2006 года бухгалтерия насчитала прибыль в размере 25.9 миллиона долларов, в этом году показатели возросли до 31.8 миллиона.

Новое руководство старается выжать из своих проектов максимум возможного. В июне 2004 года компания продала лицензии на ряд своих игр корпорации The Licensing Group Ltd. В феврале 2006-го представители Double Fusion захотели разместить рекламу в Stranglehold. По мнению финансовых аналитиков, бренд Mortal Kombat стоит около 3 миллиардов долларов и уступает по своей популярности только «Звездным войнам», «Бэтмену», «Звездному пути» и героям комиксов от Marvel. Продажа комиксов, альбомов с наклейками, пластиковых фигурок с героями сериала и прочей мишуры ежегодно приносит кругленькую сумму. Несмотря на не самые высокие финансовые показатели, компания находит средства на приобретение перспективных студий. Так, в апреле 2004 года была куплена Surreal Software, в сентябре в Техасе открылось новое внутреннее подразделение, а в декабре компания объявила о приобретении Paradox **Entertainment**. В августе 2005-го к Midway присоединилась Ratbag (совместный роман длился недолго - австралийскую фирму закрыли через четыре месяца), а в октябре -The Pitbull Syndicate.

Midway вкладывает деньги в покупку дорогих лицензий и развитие многообещающих проектов. Разработка Stranglehold обошлась в 30 миллионов долларов. Немаленький бюджет и у шутера *BlackSite: Area 51*. Совсем скоро компания выпустит *Unreal* 

**Tournament III.** Не стоит сбрасывать со счетов и загадочный проект **The Wheelman** с **Вином Дизелем** (Vin Diesel) в главной роли. На минувшей выставке **E3** президент **Дэвид Цукер** (David Zuker) объявил о выделении около 100 миллионов долларов на создание новых графических технологий. Остается надеяться, что все изменения пойдут на пользу. **PCG** 









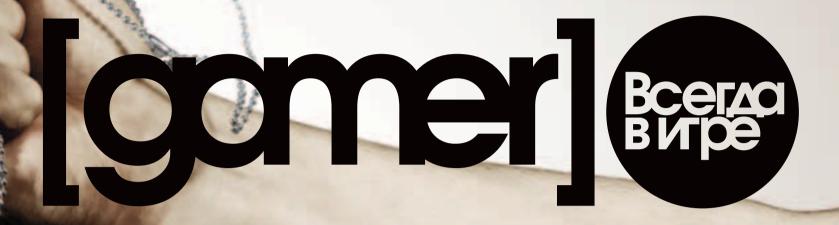
[Gamer] специально разработан для тех, кто никогда не выключается из игры. В твоем мобильном будет все самое важное и необходимое, чтобы ни на секунду не отвлекаться от любимого процесса. Теперь ты будешь в игре, всегда и везде.

#### [Gamer] - это:

- 1 Уникальный пакет услуг специально для геймеров \*
- 2 SMS, MMS-сообщения и звонки по специальной цене внутри тарифа \*\*
- 3 Тариф без абонентской платы
- \* 1 Самые актуальные игровые новости
  - 2 Первый голосовой портал для геймеров
  - 3 Лучшие мобильные игры
  - 4 Мелодии и картинки из любимых игр
  - 5 Геймерский WAP-портал wap.gamerbase.ru А также обзоры игр, база кодов, информация о релизах и многое другое!
- \*\* 1 Звонки между обладателями пакета [Gamer] 1,45 руб/мин
  - 2 SMS между обладателями пакета [Gamer] 0,65 руб
  - 3 MMS между обладателями пакета [Gamer] 1,95 руб



«Когда я начал играть, у меня было одно желание – победить. Я прошел долгий путь и многого добился, но желание осталось прежним... возможности теперь другие, доступные мне всегда и везде»





# GAMES CONV



# ENTION 2007



#### ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В САКСОНИЮ!

Лейпциг – очень маленький город. Даже странно, как его жители умудряются принять столько гостей. С каждым годом растет число участников GC, причем не только игровых компаний (в 2007 году их количество по сравнению с прошлым годом выросло больше чем на треть!), но и прессы. Когда такси мчало нас по улицам, не верилось, что мы попали в знаменитый саксонский центр торговли. Обветшалые дома, скучные многоэтажки, знакомая растительность - кажется, что никуда и не выезжал из России. Но все изменилось, когда мы оказались в центре. Огромные замки и величественные дворцы производят впечатление. И уж что говорить о выставочном центре, где проводится выставка! Пять громадных павильонов, не считая пресс- и бизнес-центров. Чтобы попасть с одного конца выставки на другой, порой приходится потратить несколько минут, причем идти надо очень быстро. А это сложно, когда вокруг тысячи геймеров, с любопытством оглядывающихся по сторонам.

Впрочем, практически все презентации для журналистов устраивали в особых залах, куда никого больше не пускали. Поэтому у каждого крупного издателя было по два представительства: одно в общих залах, другое – в местах, куда посторонним вход воспрещен. А некоторые игры и вовсе не показывали никому, кроме пишущей братии, – тот же *Fallout 3*. О каждой встрече приходилось договариваться заранее, еще в Москве. Поэтому мы прибыли с внушительным расписанием в кармане.

Ты только не заподозри нас в снобизме, ведь это действительно сложно – посмотреть несколько десятков игр за три дня и написать о каждой обширный отчет. По той же причине нужен так называемый «день 0», когда все залы открыты исключительно для прессы.

Впрочем, геймерам развлечений хватало. Они могли поиграть во многие последние новинки (например, в **Kane & Lynch** или новоявленное дополнение **Warhammer: Battle March**), поглядеть на длинноногих девушек, послушать рокконцерты и унести домой огромное количество сувениров. Особенно нас пленили небольшие мячики, которые раздавали представители одного из интернет-магазинов. Гениальный сувенир! Очень забавно наблюдать, как под конец дня толпы людей с кучей пакетов и сумок бредут к трамвайным и автобусным остановкам. Кстати, выставочный центр находится на самой окраине города, дорога занимает больше двадцати минут.

Вечером знакомые лица мелькали в кафе. Сидишь себе, поедаешь стейк, а тут входит **Джо Кукан** (исполнитель роли злодея Кейна в **С&С**). Кстати, немцы – народ хлебосольный, особенно если найти настоящее немецкое кафе, а не итальянскую закусочную, которых тут тоже пруд пруди. В одном заведении, посвященном Баху, мы планировали немного перекусить и заказали настоящий саксонский суп. Каково же было наше удивление, когда добродушная женщина принесла две здоровенные чаши с вкуснейшим яством. Сам удивляюсь, как мы его одолели.

Когда мы покупали билеты обратно в Берлин, в голову пришла мысль, что за несколько дней я сроднился со всей этой суетой, ранними подъемами, марафонами по коридорам павильонов и бесконечными презентациями каждые полчаса. Но нас уже ждала Москва, где надо было писать отчет об увиденном. Что ж, вот он, перед вами.

### В ФОКУСЕ











#### ЛЕЙПЦИГСКИЙ МЕЖДУСОБОЙЧИК

Организаторы **Games Convention 2007** обещали журналистам, а также сотням немецких геймеров (им в первую очередь) многое. Хотя бы невиданную ранее *Mafia 2*.

Впрочем, о долгожданной гангстерской драме сказать почти нечего, кроме того, что ролик с участием новых героев в **2K Games** решили на английский язык не переводить. В итоге, оказавшись в крохотной комнатке, где показывали игру, представители большинства европейских и американских изданий лишь удивленно пожимали плечами.

Кроме Mafia 2 в Лейпциге презентовали **Empire: Total War** и еще несколько проектов поменьше, преимущественно в жанре adventure. О них можно прочесть на соседних страницах. Что до самого мероприятия, то по формату оно почти не отличалось от прошлогоднего. В деловом центре издатели и разработчики принимали журналистов. Остальные залы предназначались для геймеров. Самые крупные стенды принадлежали Ubisoft, Electronic Arts, Take-Two, SEGA, Vivendi, Microsoft. Что примечательно, почти все участники Games Convention отказались от услуг длинноногих девушек. Их место заняли штатные сотрудники компаний и угрюмые немки, видимо, попавшие на выставку совершенно случайно. Соседство с шумными и непонятными компьютерными играми их явно смущало. Помимо возможности воочию увидеть один из грядущих хитов посетителям предлагалось поучаствовать во множестве конкурсов, насладиться электронной музыкой и приобрести за внушительную цену необычные сувениры вроде фигурок любимых виртуальных персонажей.

Можно ли сказать, что Games Convention 2007 затмила и, что особенно важно, заменила **E3**? Нет, нельзя. Многие студии вообще не сочли нужным отснять свежие видеоролики и привезли старые прямиком из Лос-Анджелеса. Кроме того, анонсов по-прежнему не хватает. Двумя крупными проектами сыт не будешь. Кстати, о существовании Mafia 2 пресса узнала за несколько дней до начала шоу (подробнее читай в новостной ленте). Есть и еще одна проблема, которую организаторы мероприятия отрицают. Несмотря на многолетнюю историю, GC так и не стала для журналистов своей. Виной тому – вездесущий немецкий язык. На нем издается ежедневная газета GC Daily, пишутся пресс-релизы и говорят представители небольших студий. На E3 подобных трудностей, само собой, нет. Остается надеяться, что в следующем году авторы одумаются и полюбят английский.

P.S.: Благодарим компанию **ASUS** за техническую поддержку.

#### **ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS**

Жанр игры <u>First-Person Shooter</u> Разработчик <u>Splash Damage</u> Издатель <u>Activision</u> Издатель в России <u>1C</u> Официальный сайт <u>www.enemyterritory.com</u> Дата выхода <u>2 октября 2007 года</u>





Анонсированный больше двух лет назад проект *Enemy Territory: Quake Wars* все никак не доберется до релиза. После выхода открытой бета-версии игры разработчики получили от фанатов ряд ценных замечаний и принялись полировать геймплей.

Мы не раз писали об амбициозном проекте **Splash Damage**. Думаем, излишне в очередной раз говорить о том, кто такие строгги, почему они воюют с землянами и чем хороша графическая технология Megatexture. Напомним лишь, что футуристические битвы развернутся на двенадцати картах. Игра сделана таким образом, что ни у одного бойца нет времени на передышку. Противники располагаются недалеко друг от друга, путь от точки респауна до передовой занимает совсем немного времени, так что стрельба не прекращается ни на минуту.

Ветераны серии **Battlefield** почувствуют себя не в своей тарелке. В популярных сетевых шутерах от **Digital Illusions** ты мог спокойно встать на одно колено, потратить несколько секунд на прицеливание, выстрелить и сменить огневую позицию. В Enemy Territory: Quake Wars промедление смерти подобно. Приходится действовать молниеносно. Беспорядочная пальба на бегу и даже во время прыжков здесь в порядке вещей. Чуть замешкаешься – смело вызывай похоронную бригаду. Если ты привык подолгу прятаться в укромных местах со снайперской винтовкой, ожидая появле-

#### **CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE**

Жанр <u>First-Person Shooter</u> Разработчик <u>Infinity Ward</u> Издатель <u>Activision</u> Официальный сайт <u>charlieoscardelta.com</u> Дата выхода <u>5 ноября 2007 года</u>



ЛУЧШАЯ РЕЖИССУРА





Сидя на крохотном диванчике рядом с представителем Activision Винсом Феннелом (Vince Fennel), мы готовились увидеть очередной военный шутер. Именно его нам и показали. С той лишь разницей, что африканским пескам и южноамериканским городам авторы предпочли корабль. Подобным образом поступили когда-то разработчики Metal Gear Solid 2. Там тоже был корабль и несколько десятков головорезов, которых главный герой уничтожал всеми доступными способами. В Call of Duty 4 с террористами борется целая команда спецов. За исключением единственного персонажа – им управляет игрок – бойцы действуют самостоятельно. Бросают гранаты, открывают двери, перебегают от укрытия к укрытию, стреляют в противников из различных видов оружия. Благодаря отменному художественному оформлению и великолепной режиссуре (даже Хидео Кодзиме (Hideo Kojima) есть чему поучиться у сотрудников Infinity Ward) выглядят схватки необычайно достоверно. Впрочем, не только схватки. Стоит спецназовцам добраться до цели, как гремит взрыв. Через пробоины начинает хлестать вода. Потеряв устойчивость, судно заваливается с одного борта на другой. В последнюю минуту команда покидает тонущую махину и запрыгивает в вертолет. Прямо как в дорогом голливудском боевике.



ния очередной жертвы, то тебе придется несладко.

После выхода бета-версии заядлые «квакеры» больше всего критиковали систему разделения участников на пять классов. Бойцы двух противоборствующих сторон отличаются друг от друга только внешне. Например, солдат и агрессор выполняют одни и те же задачи, к тому же вооружены примерно одинаково. Медик и техник доставляют своим товарищам по команде аптечки, а наводчики указывают координаты для нанесения ударов с воздуха. Есть и кое-какие отличия. Периодически к

землянам на парашютах спускают ящики с дополнительной амуницией, а строгги возводят энергетические щиты и умеют восстанавливать здоровье за счет уменьшения количества боеприпасов, и наоборот. Впрочем, во время кровопролитных сражений разделение на классы не имеет принципиального значения. На первый план выходит подготовка игроков. Побеждает тот, кто умеет быстро бегать, высоко прыгать, ловко стрейфиться и метко стрелять. И неважно, кого ты выбрал: хлипкого медика с простеньким автоматом или крепкого солдата с шотганом или гранатометом. За убитого врага тебе выдается один балл опыта, а за выполнение одной из нескольких командных или индивидуальных задач - сразу десять. Накопленные очки экспы можно потратить на покупку апгрейда. Все улучшения разделены на четыре типа: увеличение боезапаса оружия и повышение меткости, получение новых специальных возможностей для своего класса, прокачка физических характеристик бойца, а также улучшение водительских навыков. Кстати, ты можешь управлять любой техникой. То там, то тут стоят танки, бронетранспортеры, двуногие роботы, хаммеры, квадроциклы, различные летательные аппараты, а возле берега на волнах покачиваются быстроходные катера. Однако на некоторых картах особо не покатаешься. Куда тут мчаться, вокруг стены, скалы или деревья.

Будем надеяться, что за оставшееся до выхода время разработчики учтут многочисленные замечания фанатов, и игра станет еще лучше.

#### **EMPIRE EARTH III**

Жанр игры Real-Time Strategy
Разработчик Mad Doc Software
Издатель Sierra Entertainment
Официальный сайт
www.empireearth.com
Дата выхода 6 ноября 2007 года



Предыдущие две части *Empire Earth* не снискали большой популярности. Однако разработчики сериала не оставляют надежды покорить стратегический жанр. Сотрудники **Mad Doc Software** надумали основательно изменить знакомый геймплей. Тебе больше не придется участвовать в вялотекущей кампании за ту или иную нацию. В начале игры ты выбира-



ешь одну из трех противоборствующих сторон: войска Запада, Дальнего или Ближнего Востока и ввязываешься в кровопролитную войну за власть над всем земным шаром. Вот карта планеты, вот границы твоих владений - дальше действуй как душе угодно. Впрочем, ничто не мешает периодически отвлекаться на выполнение побочных миссий. Разработчики решили действовать по ленинскому принципу «лучше меньше, да лучше». Как и раньше, на смену одной эпохе приходит другая. Только их не пятнадцать, а всего лишь четыре. Сражения начнутся в античные времена, затем придет черед средневековья, потом настанет пора великих географических открытий, после чего наступит далекое будущее. При этом заматеревшие в боях юниты никуда не денутся. Так что не удивляйся, если старые крепости примутся обстреливать современные линкоры и гладкоствольные пушки трехсотлетней давности. Конечно, можно пожурить разработчиков за огромное количество неточностей. Однако стоит учесть, что перед нами электронное развлечение, а не интерактивный учебник по истории. Ради сохранения баланса сил приходится жертвовать реалистичностью.

Каждая из сторон обладает уникальным набором юнитов. Например, воинам с Ближнего Востока в античный период доступны начиненные взрывчаткой каноэ, в средневековье – размахивающие саблями возницы на колесницах, в колониальный период – вооруженные мушкетами бедуины на верблюдах, а в третьем тысячелетии – палящие электромагнитными волнами танки на воздушных подушках. Запад похвастает закованными в латы



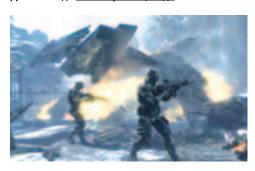
меченосцами, артиллеристами в форме времен наполеоновских войн, самоходками с микроволновой пушкой и пуляющими электрическими зарядами самолетами. Дальневосточная армия удивит шаманами, всадниками-гренадерами, мощными танками и бронированными громадными машинами. На самом позднем этапе развития ты сможешь воспользоваться продвинутыми видами оружия. Точный список еще не определен. Сейчас известно лишь о напалме и ковровых бомбардировках.

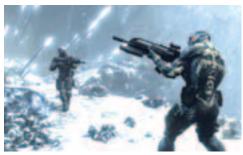
Игроку придется не только проводить завоевательные походы, но и заниматься экономикой. Теперь еда и полезные ископаемые конвертируются в универсальную валюту, в обмен на которую ты сможешь провести апгрейды, построить новые здания и нанять подкрепление. Игра не поощряет оборонительную тактику. Если долго не покушаться на земли соседа, у тебя попросту закончатся ресурсы. Стоит отметить, что компания Mad Doc Software не стесняется учиться на своих ошибках. Разработчики выбрали правильный рецепт: выкинули из ориги-

нальной игры все ненужное и добавили несколько интересных новинок. Что получится в итоге – увидим совсем скоро.

#### **CRYSIS**

Жанр <u>First-Person Shooter</u> Разработчик <u>Crytek</u> Издатель <u>Electronic Arts</u> Официальный сайт <u>ea.com/crysis</u> Дата выхода <u>16 ноября 2007 года</u>





Мы мечтали увидеть инопланетян: огромных, закованных в металлическую броню, с длинными щупальцами. Но презентация заканчивалась, а на экране по-прежнему зеленели джунгли.

Вооруженный по последнему слову техники герой играючи расправлялся с врагами. Расстреливал из двух пистолетов разом, поливал свинцом из винтовки, бил кулаками и хватал за глотки. Благодаря удивительным возможностям защитного костюма он в считаные секунды преодолевал внушительные расстояния, бросал в противников железные бочки и буквально растворялся в воздухе. Словом, проделывал все то, что нам обещали разработчики еще полгода назад.

Когда до конца презентации оставалась минута, может быть, две, товарищи главного персонажа обнаружили заледенелый район. Да, именно там, если верить картинкам, и должны были обитать пришельцы! Пока бойцы обсуждали невиданное явление (действие происходит на экзотическом острове), из-за пригорка выскочил гуманоид и молниеносным ударом прикончил одного из солдат. На этом все. Что до общих впечатлений, то делиться ими поздно. Игра поступит в продажу в ноябре. Остается надеяться, что у авторов в рукавах еще осталось несколько козырей, потому что глядеть на пальмы больше нет сил.

#### **ALONE IN THE DARK**

Жанр <u>Action/Adventure</u>
Разработчик <u>Eden Games</u>
Издатель <u>Atari</u>
Официальный сайт <u>atari.com/aloneinthedark</u>
Дата выхода <u>2007 год</u>

Я всегда удивляюсь, когда в устоявшемся жанре отыскиваются новые лазейки. Удивляюсь потому, что новые лазейки обещают едва ли не все разработчики. Сотрудники Eden Games слов на ветер не бросают. На сегодняшний день Alone in the Dark кажется, пожалуй, самым необычным проектом из всех показанных на Games Convention. Главный герой не только путешествует по Центральному парку (что в городе Нью-Йорке) и уничтожает монстров, но и изменяет окружающую обстановку по собственному желанию. Сжигает деревянную мебель и перекрытия, гнет металлические двери...

В нелегкой борьбе с чудовищами (некоторые твари напоминают огромных насекомых с мощными челюстями) персонаж использует разнообразные предметы: коктейли Молотова, импровизированный огне-

САМАЯ НОВАТОРСКАЯ, ЛУЧШАЯ МУЗЫКА

мет (аэрозоль и зажигалку), пакетики с кровью и т.д. Благодаря подобному подходу к уничтожению противников схватка превращается в настоящее испытание. На наших глазах парень разрезал пакет перочинным ножом, вылил содержимое себе под ноги, затем опрыскал пол горючим и спрятался. Стоило врагам подойти поближе, он тотчас поджег жидкость. Недруги превратились в пепел за считаные секунды.

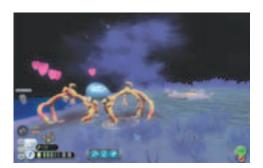
Впрочем, новаторская боевая система – далеко не главное достоинство Alone in the Dark. Более всего нас привлекает инвентарь главного героя. Все пожитки персонаж хранит прямо у себя на груди и в карманах, здесь же их разрешается всячески комбинировать. Посему не нужно лишний раз открывать дополнительное окошко интерфейса. Достаточно наклонить голову.



#### **SPORE**

Жанр <u>Real-Time Strategy</u> Разработчик <u>Electronic Arts</u> Издатель <u>Electronic Arts</u> Официальный сайт <u>spore.ea.com</u> Дата выхода <u>I квартал 2008 года</u>

Разработчики **Spore** не показывали свое детище с прошлой весны. Даже на **E3** ее не было. Поэтому мы с большим любопытством смотрели на финальную версию дизайна. Все начинается с карты галактики, где мы выбираем подходящую планету. Мини-игру с клеткой нам не продемонстрировали, хотя она изменилась, став полностью трехмерной и более



соответствующей стилю игры. Начали мы сразу со второго уровня, когда существо выбирается из воды на сушу.



Первым делом надо свить гнездо, а затем можно исследовать окружающий мир. Это очень важно, только так мы получаем ДНК-баллы, которые потом расходуем на эволюцию организма. Конечно, вокруг разгуливают другие животные. С ними нужно знакомиться. Или драться - кто как пожелает. Мирные травоядные питаются фруктами, а злые плотоядные - мясом пойманной живности. Поэтому им все равно придется нападать на других зверей. А чтобы расправиться с добычей, требуется оружие. Например, рог или острые клыки. Их следует просто разыскать, и тогда появится возможность улучшить свое существо в редакторе. Кстати, интерфейс стал еще проще, и менять внешность подопечного очень легко. После того, как ты завербуешь еще трех соплеменников, появится второе гнездо. А если охмуришь симпатичную самочку, она снесет яйцо. И тогда на свет родится представитель более совершенного вида. Следующая цель – увеличить популяцию поселка до пятидесяти душ. Нужно собирать еду и другие ресурсы, строить соответствующие здания. Каждому работнику разрешают менять внешность (например, добавить лесорубу кольцо в нос). Чтобы быстрее справиться с задачей, стоит снарядить поход в соседнее племя и попробовать сманить нескольких отщепенцев. Сцена крайне забавная: существа достают музыкальные инструменты и устраивают настоящий концерт.

В целом игра получилась веселой, но нас мучит все тот же вопрос: как быстро она надоест? И пока нет уверенности, что очарование первых минут продлится долго. Весной узнаем.

#### **NEED FOR SPEED PROSTREET**

Жанр <u>Racing</u>
Разработчик <u>EA Black Box</u>
Издатель <u>Electronic Arts</u>
Издатель в России <u>Electronic Arts</u>
Официальный сайт
<u>www.ea.com/nfs/prostreet/home.jsp</u>
Дата выхода <u>Ноябрь 2007 года</u>



Чего греха таить: серия Need for Speed всегда была аркадной. Однако ЕА почему-то решила, что пора изменить традицию. Дело в том, что в Канаде жестоко карается любое нарушение правил дорожного движения, за это могут даже посадить в тюрьму. Поэтому любители стритрейсинга вынуждены выйти из подполья и проводить свои соревнования на специально отведенных трассах. А это значит, что отныне нет места веселой езде наперегонки с полицией, красочным авариям, после которых нас все равно возвращали «в строй», и невероятно доступному управлению. Только лишь соревнования, соревнования, соревнования... Тоска зеленая.

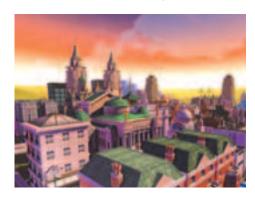
Впрочем, не все так думают. Многим серьезность **ProStreet** как раз по душе. Именно такие игроки с удовольствием возьмут шефство над начинающим гонщиком Райаном Купером. Надо победить в нескольких состязаниях (круговые заезды, драфт, драг, лучшая скорость), а в финале опередить нескольких крутых «спортсменов». В конце нашим противником станет Рио - мастер во всех типах гонок. Все это понравится тем, кого интересует в первую очередь возможность стать лидером и настоящим профессионалом. Любителям залихватских заездов, повторимся, в ProStreet делать нечего. Машины мчатся по шоссе невероятно быстро, ты будто чувствуешь, как ветер бьет в лицо. Но при этом требуется недюжинное искусство управления. Одна неосторожная ошибка, полет в кювет или встреча с камнем - и будь любезен вернуться на стартовую отметку. Терпения хватит не у всех. Впрочем, авторы все же сделали небольшое послабление и добавили жетон total repair (его можно купить или выиграть). Если бонус использовать, вдребезги разбитую колымагу в мгновение ока починят.

Еще одно новшество - подготовка отдельной тачки для каждого типа соревнований. Больше нет универсальных болидов, которые подходят для дрифта или драга. Нужно постоянно настраивать свой агрегат. Самые любимые конфигурации разрешат сохранять и даже отправлять друзьям (или кому угодно) через интернет. Вот такой спорный проект зреет в Канаде. Наверное, подобный эксперимент действительно нужен. Кто знает, быть может, игрокам понравится, и у любимой многими серии появится «симуляторное» ответвление. А всем остальным придется запастись терпением. Вдруг в следующем году нам явят Most Wanted 3?

#### **SIMCITY SOCIETIES**

Жанр <u>Management</u>
Разработчик <u>Tilted Mill Entertainment</u>
Издатель <u>Electronic Arts</u>
Издатель в России <u>Electronic Arts</u>
Официальный сайт <u>simcity.ea.com</u>
Дата выхода <u>13 ноября 2007 года</u>

Те, кто опасался, что **Societies** станет лишь бездумной красивой пародией на стратегию, могут вздохнуть спокойно. Да, нас лишили планирования городских площадей и заставляют строить здания



напрямую. Но управлять городским хозяйством проще не стало. Разобраться в сотнях всевозможных построек – уже задача не из легких. Впрочем, интерфейс сделали доступным, и мы сразу поймем, как именно здание повлияет на развитие города. Когда оно появится, мы увидим окно с исчерпывающей информацией: название, часы работы, сумма выплачиваемых в городскую казну налогов, нанятые горожане и влияние на окружающие сооружения. Если несколько офисов обосновались рядом, прибыль от них возрастет, как и вклад в параметр «Богатство».

Не менее подробные сведения мы можем в любой момент получить о каждом жителе нашего мегаполиса: кто таков, где живет, где работает, сколько получает, чем недоволен, что бы хотел изменить. Все это значительно облегчает работу несчастного мэра. Если лень перевоспитывать какого-нибудь бунтаря, ничто не мешает вызвать секретную полицию, которая промоет мозги бедолаге.

А когда возиться с поселением надоест, придет пора вызвать стихийные бедствия. Авторы рассказали о традиционных пожарах, наводнениях и падениях метеорита. Но мы помним, что в предыдущих частях мы видели гигантских роботов и летающие тарелки. Разработчики лишь загадочно улыбаются. А значит, нас ждут сюрпризы. Нельзя не признать, что главной проблемой теперь стали не деньги, а настроение наших подопечных. Поэтому фанаты четвертой серии, скорее всего, разочаруются. Зато все прочие любители стратегий с удовольствием познакомятся с обновленной SimCity.

#### COMMAND & CONQUER: KANE'S WRATH

Жанр <u>Real-Time Strategy</u>
Разработчик <u>EA Los Angeles</u>
Издатель <u>Electronic Arts</u>
Официальный сайт <u>ea.com</u>
Дата выхода I квартал 2008 года



Симпатяга Кейн возвращается. На этот раз он решил окончательно разделаться с противниками и заполучить могущественный инопланетный артефакт (что примечательно, в **StarCraft II** сюжет тоже повествует об артефакте). В этом лысому злодею помогут сразу несколько новых

#### **HELLGATE: LONDON**

Жанр <u>Action/Role-Playing Game</u> Разработчик <u>Flagship Studios</u> Издатель

Electronic Arts/Namco Bandai Games America Официальный сайт <u>www.hellgatelondon.com</u> <u>Дата выхода 2 ноября 2007 года</u>

На третий день выставочный комплекс облетело известие – приедет Джо Кукан (Јое Cucan). Тот самый, что вот уже который год исполняет роль злодея Кейна в сериале Command & Conquer. Пока лысый бородач позировал перед камерами в окружении девушек и рассказывал, что в интервью будет говорить только о своей, хм, актерской карьере, мы прошли за кулисы на презентацию Hellgate: London. И там нас ждал сюрприз – настоящая звезда. Лично Билл Ponep (Bill Roper) приветливо пожал руку редакторам «РС ИГР» и показал последнюю версию грядущего хита. Мы еще раз убедились, что маэстро в Blizzard не зря зарабатывал себе на хлеб с маслом. Под его руководством Flagship сотворила игру, которая наконец-то сдвинет с места застоявшийся жанр action/ RPG. Уже одно то, что перед нами не типовой приторно-сказочный опус, артикул №4567-В, заслуживает аплодисментов. Но важнее другое: происходящее на экране безмерно увлекательно. Казалось бы, мы все так же гуляем по уровням, пачками уничтожаем монстров и собираем выпавшее из них добро, однако непривычные декорации и оригинальный дизайн персонажей вкупе с невероятным драйвом свое дело сделали. Из лондонской подземки просто не хочется возвращаться в реальный мир. А главное, любой смастерит себе персонажа по вкусу. Хочешь - привычного паладина-храмовника, лихо орудующего двуручным лазерным мечом. Или мага-суммонера. А хочешь – стрелка,

мастерски владеющего ионными пушка-



ЛУЧШАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ

ми, ракетными установками и бластерами. Не скроем, нам больше всего понравилось палить из дальнобойного оружия. А вот Билл Ропер предпочитает заклинателей (evoker). Исключительно потому, что тестирует этот класс лично и сроднился со своими героями.

Надо сказать, разработчики не жалеют денег на раскрутку бренда и вселенной. Уже сейчас готовы комиксы. Как мы смогли убедиться, нарисованы они просто блестяще, да и полиграфия замечательная. К тому же художники живут в Англии, поэтому им вдвойне интересно работать с авторами Hellgate. Готовится к выходу и книга. Не будем утверждать, что игра станет последним гвоздем в крышку гроба Diablo II, но в том, что удар окажется фатальным, можно не сомневаться. Blizzard надо поспешить с анонсом третьей серии. Кстати, Ропер поведал нам, что подписчики платного сервиса получат невероятное количество преимуществ. И это не только привычные по MMORPG новые вещи, скиллы и локации, но и невиданные доселе классы, которые будут периодически добавлять патчами! Ради такого действительно стоит выложить несколько долларов, благо конкуренты Flagship расщедриваются на новые профессии исключительно в аддонах, за которые не стесняются требовать полсотни зеленых.

Впрочем, все остальные игроки тоже не останутся внакладе. Их ждет полноценный сингл (дизайнеры придумали аж две сотни различных заданий) и доступ ко всем многопользовательским режимам.



юнитов. Благодаря крупнокалиберным пулеметам киборги, которых назвали awakened, без труда перебьют пехотинцев. В бою против защитных сооружений помогут невидимые артиллерийские установки specters, при переброске войск во вражеский тыл не обойтись без броневиков reckoners. Впрочем, лидеры GDI тоже не лыком шиты. Они взяли на вооружение оснащенных энергетическими ружьями пехотинцев (zone raiders), зенитки (slingshots), обновленные летательные аппараты (orca) и парящие над землей танки (shatterers). Будут свежие создания и среди пришельцев, но разработчики о них умалчивают.

Несмотря на несколько замечательных дополнений, есть в *Kane's Wrath* и одно сомнительное. С помощью особых знаков спецназовцы NOD смогут направлять огонь зениток. Тем, в свою очередь, даже не нужно покидать пределы дружественной базы. Как нам кажется, подобная авторская находка не лучшим образом скажется на балансе игры.

#### **THE SECRET FILES 2**

Жанр <u>Adventure</u> Разработчик <u>Fusionsphere Systems</u> Издатель <u>Deep Silver</u> Дата выхода <u>II квартал 2008 года</u>

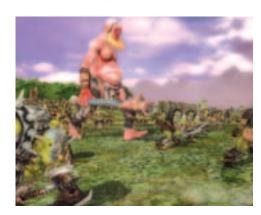
Мы писали о The Secret Files: Tunguska не так давно. Самая обычная адвенчура, не плохая и не хорошая. Но в Германии она, видимо, пришлась фанатам жанра по душе. И разработчики засели за сиквел. Нина и Макс успешно распутали свое первое дело и даже закрутили небольшой роман, но быстро охладели друг к другу. Девушка собралась в Португалию, а ее бывшего возлюбленного судьба занесла в Индонезию. Ребятам невдомек, что совсем скоро им придется узнать об истинных причинах голода в Африке, наводнений в Юго-Восточной Азии, гражданских войн в Южной Америке и экономического кризиса в Европе. Конечно, все дело в древнем пророчестве, предсказывающем конец света. И уж тем более не обойдется без культа фанатиков, охотящихся за средневековым манускриптом.

Все начинается с убийства двух священников. Один гибнет прямо на ступенях церкви, после чего нам доверяют управление его коллегой - епископом Пэрри. Зная, что жить ему осталось несколько минут, святой отец прячет старинный документ в книгу. Едва он успевает это сделать, как в комнату врываются таинственные люди в черном, хватают старика за грудки и выбрасывают из окна. Графика значительно похорошела, да и управление улучшилось. Теперь необязательно обшаривать курсором экран. Достаточно нажать всего одну клавишу, и активные предметы подсветятся. Одно нарекание: слишком уж видеовставки неубедительны. Такое ощущение, что

там сняли пластмассовых человечков. Конечно, с **Blizzard** никто и не просит равняться. Но уж до уровня **Syberia** стоит подняться.

#### WARHAMMER: MARK OF CHAOS – BATTLE MARCH

Жанр игры <u>Real-Time Strategy</u>
Разработчик <u>Black Hole Entertainment</u>
Издатель <u>Namco Bandai Games America</u>
Официальный сайт
<u>www.markofchaos.com</u>
Дата выхода II квартал 2008 года



Обычно информация о разработке дополнения появляется примерно через полгода после выхода оригинальной игры. 
Black Hole Entertainment, словно верные последователи системы Сары Бернар, держали паузу длиной почти в год. В Warhammer: Mark of Chaos – Battle March к четырем хорошо знакомым сторонам (Империя, Орды хаоса, Высшие эльфы и Скейвены) добавятся Темные

эльфы, а также альянс орков и гоблинов. Теперь ты сможешь возиться с каждым юнитом своей армии: выбирать для него оружие, доспехи и прочие полезности. Таким образом со временем создашь понастоящему уникальное войско. Однако как бы ни были сильны рядовые солдаты, по-прежнему главные роли в сражениях исполняют герои и чемпионы.

#### **RACE 07: THE WTCC GAME**

Жанр игры <u>Racing</u>
Разработчик <u>SimBin Development Team</u>
Издатель <u>Акелла</u>
Официальный сайт: <u>www.race-game.org</u>
Дата выхода <u>Осень 2007 года</u>

Не успели игроки оценить адд-он RACE: Caterham, как компания SimBin Development Team анонсировала продолжение. Если верить официальному пресс-релизу, в **RACE 07: The WTCC Game** нас ждут тридцать две реально существующие трассы (загородные кольцевые треки и участки городских дорог) и более трех сотен автомобилей (начиная с классических моделей времен 70-х годов прошлого столетия и заканчивая самыми современными образцами). На самом деле число «лошадок» не так велико. Просто хитрецы-разработчики умножают количество моделей машин на возможные варианты их раскраски. Соревнования проходят в девяти гоночных классах, начиная с престижного World Touring Car Championship и заканчивая скоростным F3000. Впрочем, подобный набор мы видели и в предыдущем эпизоде. В этом году нас попробуют удивить новинкой под названием Helmet Camera. Она поможет игрокам почувствовать себя настоящим гон-

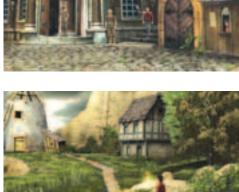


щиком. Прикрепленная к водительскому шлему камера трясется при каждом резком повороте, не говоря уже о столкновениях. Звучит заманчиво, ждем релиза.

#### **EVERLIGHT: CANDLES, FAIRIES AND A WISH**

Жанр <u>Adventure</u>
Разработчик <u>Silver Style Entertainment</u>
Издатель <u>The Games Company</u>
Официальный сайт
<u>www.the-games-company.com</u>
Дата выхода III квартал 2007 года





Silver Style Entertainment известна отечественным геймерам как создательница ролевых игр и стратегий. Вспомним Gorasul: The Legacy of the Dragon, Soldiers of Anarchy и The Fall: Last Days of Gaia. Вдвойне удивительно, что эта студия взялась за адвенчуры. Не так давно они сделали Simon the Sorcerer 4 (сиквел известного сериала о приключениях подростка в волшебном мире), который уже вышел в Германии, а скоро появится и у нас. Готовят немцы и еще одну похожую игру – Everlight: Candles, Fairies and **a Wish**, где паренек по имени Мэлвин отправляется навстречу приключениям в полном чудес королевстве. Помимо миловидной графики мы получим путешествия во времени, усовершенствованный интерфейс, помогающий решать загадки, и настоящую фею, которая станет спутницей и помощницей главного героя. Как и приключения Саймона, история Мэлвина полна юмора и забавных шуток. Игра выйдет совсем скоро. И



тогда мы с удовольствием сравним две практически одинаковые работы одной студии.

#### **SACRED 2: FALLEN ANGEL**

Жанр <u>Action/Role-Playing Game</u>
Разработчик <u>Ascaron</u>
Издатель <u>Deep Silver</u>
Издатель в России <u>Акелла</u>
Официальный сайт <u>www.sacred2.com</u>
Дата выхода <u>I квартал 2008 года</u>

Клонов **Diablo** сейчас пруд пруди, да и раньше их было немало. Но **Sacred** выделялась на фоне остальных. В первую очередь необычными персонажами, которые разучивали интересные навыки. Впрочем, многие сетовали на неинтересные квесты, чахлый сюжет и огромные однообразные уровни с постоянно возрождающимися монстрами. Тем не менее игра довольно неплохо продавалась, и **Ascaron** готовится порадовать нас сиквелом.

На выставке Sacred 2: Fallen Angel занимала отдельный большой стенд, где все желающие могли познакомиться с проектом, а попутно поучаствовать в состязании за право получить современные ноутбуки. Требовалось всего-навсего пять минут побегать по тестовому уровню и набрать больше всех очков. Конечно, мы не преминули попробовать свои силы. Народ запускали небольшими группами. Зарегистрировавшись, мы получили порядковый номер, фирменную майку и пресс-кит. Затем началась презентация на немецком языке. Заметив, что среди простых геймеров стоят двое журналистов, разработчики поспешили извиниться, что диктор говорит на немецком. Но мы и не настаивали, в конце концов нам ли не разобраться с управлением в асtion/RPG. Наконец брифинг закончился, и нас подпустили к компьютерам. Задача была простая: несколько минут гулять по небольшому островку и убивать живность. А затем сразиться на арене с другими игроками. Пока германские геймеры вспоминали все, о чем им говорили на инструктаже, и робко подкрадывались к первому кабану, мы уже резво рассекали по окрестностям, щедро раздавая врагам оплеухи и подбирая все более мощное оружие. Многолетний опыт не подвел и во время ристалищ. Несчастные соперники ничего не могли поделать с парой озверевших темных рыцарей. Заняв первое и второе места по очкам, мы гордо покинули стенд, прихватив по дороге диски с первой частью Sacred (увы, записанная там версия тоже оказалась на

Что же можно сказать об игре? Внешне она практически не отличается от Loki или *Titan Quest*. Опрятные трехмерные модельки и довольно-таки «рваная» анимация, ничего нового. Названия предметов по-прежнему невнятные, почему нельзя поучиться на примере Diablo II совсем непонятно. Однако достоинств у продолжения хватает. Для каждого из шести персонажей приготовили по три боевые дисциплины, причем у любой из них целых восемь направлений развития. Всего получается сто сорок четыре варианта. По замыслу авторов, даже если специализации у двух героев одинаковы, стиль и набор навыков все равно будут отличаться, а потому и дерутся большинство из них по-разному. И особенно это важно в мультиплеере, которому уделили огромное внимание. Поддерживается игра через интернет и локальную сеть, а среди режимов мы видели PvE, PvP и кооперативное прохождение. Есть и hardcore, где у всех игроков только одно право на ошибку. На месте титулы и рейтинги, почти battle.net.

В первой серии мы катались на лошадках, но сейчас оседлаем не только орловских рысаков. Разработчики придумали уникальное животное для каждого героя. Причем теперь не нужно спешиваться, чтобы сразиться с врагами. Да и верный «скакун» примет участие в сражении, благо клыков и когтей у него в избытке. Сюжет тоже обещают занятный. И дело даже не в глупой гражданской войне эльфов, не поделивших древнюю энергию. У нас будет два возможных пути: встать на сторону сил добра и раскрыть заговор, угрожающий существованию Анкарии, или же самому попытаться захватить власть над страной. Кстати, сценарием занимается Боб Бэйтс (Bob Bates), участвовавший в разработке популярной адвенчуры Shannara и шутера Unreal II: The Awakening.

#### **DRAKENSANG: THE DARK EYE**

Жанр <u>Role-Playing Game</u>
Разработчик <u>Radon Labs</u>
Издатель <u>Anaconda Games</u>
Официальный сайт <u>www.drakensang.de</u>
Дата выхода <u>I квартал 2008 года</u>



Сейчас нет недостатка во всевозможных action/RPG, особенно сказочных. А вот настоящих сюжетных ролевух, где есть сложная история и группа запоминающихся спутников, почти не делают. Разве что **Neverwinter Nights 2** в прошлом году пролила бальзам на наши души. В

этом году уже ничего и не ждем, а вот в следующем появится сразу несколько настоящих RPG, в том числе немецкая **Drakensang: The Dark Eye**, созданная на основе ролевой системы «Темное око» (Das Schwarze Auge). Между прочим, именно эти правила когда-то стали фундаментом известного ролевого сериала **Realms of Arkania**.

Отрадно, что в первую очередь авторы думают о сюжете и проработке окружающего мира. В лучших традициях **Baldur's Gate** мы исследуем земли Авентурии в компании друзей, беседуем с местными жителями, выполняем интересные задания и участвуем в захватывающих поединках. Хотя бои и проходят в реальном времени, есть любимая многими пауза для планирования действий подопечных.

А вот в плане внешнего вида Drakensang недалеко ушел от все той же Neverwinter Nights 2, что не слишком радует. Всетаки движку Electron уже почти три года. С другой стороны, картинка все равно выглядит достойно. Если авторы не затянут с релизом, игру явно ждет успех. Тем более что конкурентов у нее практически не будет.



## **CafeMax**

СЕТЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ

Д⊕СТУП В ИНТЕРНЕТ • К⊕ФЕЙНЯ К⊕ПИ-ЦЕНТР • ИГР ВОЙ ЗАЛ

#### ИГРОВЫЕ ЗАЛЫ «CAFEMAX»

- Широкий спектр On-line и Action игр, стратегии, RPG, MMORG все самые популярные игры
- Мощные компьютеры: Asus P5GV-MX, процессоры 3,078 MHz, память 1024 мб, видеокарта Radeon x1300
- (Саfетах на Пятницкой» ул. Пятницкая 25, стр. 1 50 метров от м.Новокузнецкая телефон: 950-6050
- (Саfemax на Новослободской» ул. Новослободская д.3 напротив м.Новослободская телефон: 741-7571
- «Саfemax в МГУ»
   ул. Академика Хохлова д.3
   м.Университет, на территории МГУ
   телефон: 775-6500
  - «Cafemax на Соколе» Волоколамское шоссе д.10 м.Сокол, около МАИ телефон: 641-0422

#### **GRAY MATTER**

Жанр <u>Adventure</u>
Разработчик <u>Tonuzaba Entertainment</u>
Издатель <u>Anaconda Games</u>
Официальный сайт <u>www.anaconda-games.com/gamesinfo.php?sprache=2&id=56</u>
Дата выхода <u>I квартал 2008 года</u>





Как выясняется, адвенчуры популярны не только в России, но и в Германии. Компания dtp (ей принадлежит бренд Anaconda) об этом прекрасно знает и готовится побаловать соотечественников сразу несколькими любопытными проектами. И хотя разработка ведется в основном собственными силами, немцы пригласили самых известных дизайнеров, когда-то работавших над хитовыми приключенческими проектами.

Ты уже знаешь, сколь велик вклад Джейн Дженсен (Jane Jensen) в развитие жанра, если прочел восьмой номер нашего журнала. Благодаря dtp Джейн возвращается со своим самым грандиозным проектом, грозящим превзойти даже легендарный сериал Gabriel Knight. Главных героев двое - нейробиолог Дэвид Стайлс и его помощница Саманта Эверетт. За несколько лет до описанных в игре событий ученый попал вместе с женой в катастрофу. Женщина не выжила. С тех пор он вел жизнь отшельника в своем британском поместье и занимался исследованиями паранормальных явлений. После одного неудачного эксперимента в доме начинают происходить странные события. Однажды ночью к ошеломленному Дэвиду даже явилась почившая супруга. Ему ничего не оставалось, кроме как вместе с Самантой начать расследование.

Из-под пера Джейн Дженсен всегда выходят захватывающие истории, поэтому за сюжетную линию можно не беспокоиться. Кстати, писательница обмолвилась, что затронет в сценарии вопросы силы человеческого разума и изменения реальности. Кроме того, нам обещают очень интересные головоломки. Те, кто помнит великолепную Serpent Rouge из *Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned*, наверняка с нетерпением ждут новых загадок от Джейн. Дата релиза пока не определена, но в Германии игра появится в первом квартале будущего года.

Кстати, Джейн задумала целый сериал, и Gray Matter станет лишь первой ласточкой. Если все пройдет удачно, мы точно заполучим несколько сиквелов.

#### **LEGEND: HAND OF GOD**

Жанр <u>Action/Role-Playing Game</u> Разработчик <u>Master Creating</u> Издатель <u>Anaconda Games</u> Официальный сайт <u>www.legend.de</u> Дата выхода <u>II квартал 2008 года</u>



Представители Master Creating (Restricted Area) жалуются, что в современных action/RPG монстры отличаются друг от друга лишь количеством здоровья. И с ними нельзя не согласиться. То ли дело старенький Revenant, где самый захудалый гоблин такие кульбиты выделывал, что одолеть его было ой как непросто. По стопам этой достойной игры и пошли немцы. Они создали специальную «кинематографичную» боевую систему. У каждого противника свой собственный стиль поведения. Они парируют атаки, отпрыгивают в сторону, пользуются богатым набором спецприемов и комбинаций ударов. Что еще приятнее, теперь учитывается рост героя и его соперника. Чтобы поразить в грудь какого-нибудь людоеда, надо подпрыгнуть на достаточно большую высоту. Иначе мы в лучшем случае жахнем ему по коленкам. За всю историю жанра почти никто не пытался скрестить файтинг и RPG, посмотрим, что из этого выйдет. Кстати, разработчики не забыли про «фаталити». Нельзя равнодушно смотреть, как герой отрезает поверженному супостату голову и отбрасывает ее в сторону или протыкает мечом распростертое на земле тело. Кровища хлещет во все стороны. Тоже редкость, между прочим. Как ни крути, проект получается любопытным. Помнится, главным недостатком

Restricted Area было однообразие. Невозможно получать удовольствие от выполнения одинаковых заданий и убийства одних и тех же монстров. Если это учтут, нас ждет настоящий хит.

#### **MATA HARI**

Жанр <u>Adventure</u>
Разработчик <u>4HEAD Studios</u>
Издатель <u>Anaconda Games</u>
Официальный сайт <u>www.anaconda-games.com/gamesinfo.php?sprache=2&id=70</u>
Дата выхода I квартал 2008 года



Для **Mata Hari** тоже пригласили настоящих звезд. **Хэл Барвуд** (Hal Barwood) и **Hoa Фэльштайн** (Noah Falstein) когда-то работали в **Lucas Arts** над такими известными адвенчурами, как **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** и **Indiana Jones and the Last Crusade**. Именно им доверили сценарий и дизайн.

Мата Хари – реальный исторический персонаж (ее настоящее имя – Маргарет Гертруда Зелле). Знаменитая танцовщица крутила романы со многими известными политиками и влиятельными бизнесменами. Никто и не подозревал, что она разведчица, работавшая сразу на германское и французское правительства. Впрочем, за свою жадность женщина жестоко поплатилась: ее обвинили в шпионаже и расстреляли.

В игре мы узнаем о самом начале карьеры Маргарет. В то время она познакомилась со швейцарцем Оскаром Самсонетом, который и завербовал девушку, посулив ей несметные богатства и сладкую жизнь. Когда мир стоял на пороге Первой мировой войны и Тройственный союз искал все новые способы разузнать о планах Антанты, услуги очаровательной куртизанки пришлись весьма кстати. Судьба мира в ее, а значит, в твоих руках. Авторы обещают порадовать нас очень интересными мини-играми, особенно они гордятся тем, что развязка истории напрямую зависит от наших действий. Концовок здесь несколько. Будем надеяться, что они действительно отличаются друг от друга. При просмотре игры нас поначалу смутила картинка. Позднее стало ясно, что художники 4HEAD Studios (кстати, именно эта студия выпустила недавно

**The Guild 2**) намеренно не нарисовали фотореалистичные пейзажи, чтобы Mata Hari больше напоминала мультяшные адвенчуры начала 90-х.

#### **MEMENTO MORI**

Жанр <u>Adventure</u> Разработчик <u>Centauri Production</u> Издатель <u>Anaconda Games</u> Дата выхода <u>I квартал 2008 года</u>



Ребята из чешской студии **Centauri Production** (*Gooka: The Mystery of Janatris*), похоже, внимательно следили за недавним скандалом, связанным с хищением произведений искусства из питерского Эрмитажа. Происшествие вдохнови-

ло их на создание приключенческой игры о том, что же на самом деле случилось в бывшей императорской резиденции. Итак, из хранилищ знаменитого музея похитили три картины, заменив их трехгрошовыми копиями. Казалось бы, банальное воровство, совершенное по причине недосмотра хранителей. Но полковник Останкович, глава отдела по расследованию краж предметов искусства (вероятно, большой любитель останкинской колбасы), знает, что все куда серьезнее. Агенты древней секретной организации Memento Mori веками стремились заполучить подлинники шедевров, и зачем им это нужно - достоверно неизвестно. Но все изменится, когда за расследование возьмется Лариса Ивановна Светлова - одна из лучших сыщиц Северной столицы. А поможет ей Максим Дуранд, много лет занимавшийся продажей антиквариата. Причем управляем мы обоими персонажами попеременно. Концовок целых шесть, поэтому поклонники жанра наверняка захотят пройти Memento Mori несколько раз. Конечно, если сюжет окажется по-настоящему интересным, а графика привлекательной. И хотя картинка выглядит неплохо, над моделями явно стоит еще поработать.

#### **OVERCLOCKED**

Жанр <u>Adventure</u>
Разработчик <u>House of Tales</u>
Издатель <u>Anaconda Games</u>
Официальный сайт
<u>www.overclocked-game.com</u>
Дата выхода <u>12 октября 2007 года</u>

Студия **House of Tales** существует довольно давно. За последние несколько лет они выпустили мистическую адвенчуру *The Mystery of the Druids* и футуристический опус *The Moment of Silence*, напоминавший о романе Оруэлла «1984». Обе игры нельзя назвать шедеврами, но свою аудиторию они все же обрели. А последние два года авторы трудятся над новым проектом – *Overclocked*, о котором до недавнего времени почти ничего не было известно.

Завязка новой драмы довольно интересная. Главный герой – военный психиатр Дэвид МакНамара, вызванный в ньюйоркский госпиталь для душевнобольных. Как оказалось, недавно в больнице появились пять странных пациентов. Все они бесцельно бродят по улицам города, в ужасе шарахаются от прохожих и порой начинают истерично кричать. При помощи гипноза доктор проникнет в сознание



каждого из них и узнает о том, что случилось с несчастными. А заодно раскроет страшную тайну, которая привела к помешательству ребят.

Сюжетная линия выстроена таким образом, что мы сможем сами побывать в голове у каждого из свихнувшихся парней и увидеть события их глазами. Именно поэтому авторы говорят, что в игре шесть героев, а не один.

Движок взяли от Moment of Silence, но серьезно его доработали. К примеру, анимация персонажей и мимика, а также освещение и погодные эффекты значительно улучшились. Теперь можно свободно вращать камеру, а во время диалогов мы видим столь популярные сегодня киношные ракурсы.

В Германии игра выйдет уже в октябре, чуть позже появится и в остальных странах Европы.

#### **REPROBATES**

Жанр <u>Adventure</u> Разработчик <u>House of Tales</u> Издатель <u>Anaconda Games</u> Официальный сайт <u>www.reprobates-game.de</u> Дата выхода <u>III квартал 2007 года</u>



Чешская команда **Future Games**, известная по замечательным **Black Mirror** и **Nibiru**, уже давно корпит над очередным шедевром. И поклонники терпеливо ждут, когда же он окажется на прилавках, ведь их обещали порадовать еще весной. Но время наконец пришло. Когда журнал появится в продаже, игра уже выйдет в Германии. Значит, и нам ждать осталось совсем недолго.

По сюжету двадцатитрехлетний техник Адам Рейчл неожиданно оказывается на острове. Немного побродив, он встречает других людей, тоже не имеющих ни малейшего представления, как тут очутились. Но самое страшное - это звон колокола, который звучит каждый день. Заслышав его, все обитатели засыпают. А проснувшись, недосчитываются кого-то из своих товарищей. Нетрудно догадаться, что эту тайну нам предстоит разгадать. Остается лишь уповать, что чехи учтут все ошибки, допущенные при создании Nibiru, и уделят больше внимания сценарию и дизайну персонажей. И тогда они легко повторят успех своего дебютного шедевра.

#### **FAR CRY 2**

Жанр <u>First-Person Shooter</u> Разработчик <u>Ubisoft Montreal</u> Издатель <u>Ubisoft Entertainment</u> Официальный сайт <u>ubi.com</u> <u>Дата выхода II квартал 2008 года</u>

До начала Games Convention 2007 мы и представить не могли, что лучшим проектом выставки окажется Far Cry 2. Ho все вышло именно так. Разработчики из Ubisoft Montreal обставили создателей Call of Duty 4 и Crysis. Они отказались от главного символа первой части – пальм – и придумали игре новый облик. Отныне герой не только путешествует по лесам, но и выбирается на равнины. Здесь его поджидают всяческие противники. Одни разъезжают на машинах и разят персонажа из пулемета, другие прячутся в деревенских домиках и пользуются автоматами. Чтобы справиться с последними, не обязательно целиться в оконный проем, можно палить прямо сквозь стены. Мы видели, как после

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА, ЛУЧШАЯ ФИЗИКА

короткой стычки от поселка оставались лишь щепки.

Особый шарм схваткам придавали необычайно правдоподобные движения персонажа. Получив ранение в ногу, он наклонялся, чтобы извлечь пулю. Запрыгнув в машину, ловко перебирался из кузова в водительское кресло.

Не меньше героя впечатлили нас и окружающие объекты. Глядя, как колышется трава, как гнутся под порывами ветра деревья, как тлеют сгоревшие кусты, невольно начинаешь думать, что перед тобой не игра, а красочный ролик, демонстрирующий возможности современных видеокарт. Даже не верится, что в следующем году мы увидим это великолепие на экранах своих мониторов.



#### **SO BLONDE**

Жанр <u>Adventure</u>
Разработчик <u>Wizarbox</u>
Издатель <u>Anaconda Games</u>
Официальный сайт <u>www.anaconda-games.com/gamesinfo.php?sprache=2&id=68</u>
Дата выхода <u>2 ноября 2007 года</u>

Насколько наша жизнь была бы беднее, не будь на свете блондинок! Мы наблюдаем за их забавными шалостями, восхищаемся стройными ножками и изящным бюстом. А еще сочиняем анекдоты. Да-да, именно мужчины этим занимаются, а вовсе не толстые уродливые брюнетки, как утверждают некоторые. И лишнее доказательство тому – адвенчура **So Bionde**, в которой легендарный **Стив Инс** (Steve Ince), автор **Broken Sword**, расскажет о самой что ни на есть обычной девушке, осветлившей однажды волосы.

Как и герой **Reprobates**, семнадцатилетняя дочка богатых родителей Санни Блонд (что, между прочим, переводится как солнечная блондинка) попадает на необитаемый остров после кораблекрушения. Макияж испорчен, любимая сумочка от Луи Виттона утонула, мобильник промок, волосы в беспорядке, туфли Прада расклеились. И вокруг ни одного магазина! Однако девушка еще не знает, что ее проблемы куда серьезнее, ведь она попала в прошлое, когда на солнечных островах хозяйничали пираты.

Над игрой трудится французская команда **Wizarbox**, которая отличилась лишь выпуском логической забавы **Scrabble** и посредственной **Azur and Asmar**. Сумеет ли она воплотить все идеи знаменитого дизайнера – большой вопрос. Впрочем, насчет графики мы точно можем быть

спокойны: пейзажи получились действительно красивыми, даже *Runaway 2* посрамлена.

#### **WINDCHASER**

Жанр игры <u>Real-Time Strategy</u> Разработчик <u>Chimera Entertainment</u> Издатель <u>dtp entertainment</u> Дата выхода <u>I квартал 2008 года</u>

События **Windchaser** развернутся в сказочном мире Ensai. Междоусобная война превратила некогда прекрасную сказочную страну в руины. Культура и наука пришли в упадок. Оставшиеся в живых люди начали потихоньку восстанавливать разрушенное общество, успешно сочетая проверенную временем магию с передовыми технологиями. На развалинах появились новые города, образовались торговые пути.

Игроку предстоит возглавить одну из купеческих гильдий и заняться перевозкой различных товаров по воздуху на огромном парусном судне. Ты будешь нанимать команду, собирать ценные артефакты, совершать различные сделки, участвовать в сражениях, распределять полученные очки опыта и постепенно превратишь свой корабль в летающую крепость. Со временем жесткая конкуренция между бурно развивающимися гильдиями приведет к войнам. Разумеется, тебе поручат погасить разгоревшийся конфликт. О технических особенностях Windchaser известно лишь то, что проект создается на базе измененного движка Shark 3D. Возможности этой графической технологии ты мог оценить в адвенчуре Dreamfall: The Longest Journey.

#### **BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY**

Жанр <u>First-Person Shooter</u>
Разработчик <u>Gearbox Software</u>
Издатель <u>Ubisoft Entertainment</u>
Официальный сайт <u>brothersinarmsgame</u>.
<u>uk.ubi.com/hellshighway</u>
Дата выхода <u>Ноябрь 2007 года</u>

Презентация Brothers in Arms: Hell's **Highway** запомнилась не столько самой игрой, сколько военным экспертом, участвовавшим в показе. Бойкий плечистый мужичок настойчиво предлагал каждому журналисту закричать так, словно враги уже близко и впору нанизывать их на штыки. Затем поведал о боях Второй мировой и приступил к рассказу о самом шутере. Существенных отличий между Hell's Highway и предыдущей частью - Earned in **Blood** - нет. Вся разница заключается в возможностях физического движка. Солдаты будут уничтожать деревянные постройки, взрывать при помощи базуки каменные здания и разить противников сквозь хлипкие заграждения. Наверняка наиболее зрелищным станет уровень, где игроку предстоит управлять сразу несколькими танками. Увы, на Games Convention его не показали.

Немаловажную роль авторы отводят сюжету. Порой камера будет переключаться на вид от третьего лица и выхватывать наиболее интересные ракурсы. В одной из сцен, приметив на столе очки, герой – мы наблюдаем за ним со стороны – вспомнил, как погиб его друг. Словом, все как в классическом голливудском боевике.

#### **TOM CLANCY'S ENDWAR**

Жанр <u>Real-Time Strategy</u>
Разработчик <u>Ubisoft Shanghai</u>
Издатель <u>Ubisoft Entertainment</u>
Издатель в России <u>GFI</u>
Официальный сайт <u>rev64.com</u>
Дата выхода <u>I квартал 2008 года</u>

В Лейпциге агенты **Ubisoft Shanghai** впервые показали геймплей своей грядущей стратегии. Выглядит она, прямо скажем, неважнецки. Впрочем, это почти воргейм.

Поражает система управления. Один из авторов спокойно отдавал приказы всем юнитам в микрофон (даже тем, что не видны в настоящий момент), и они послушно делали все, что им говорили: захватывали стратегические точки (с их помощью мы делаем апгрейды техники и улучшаем навыки бойцов), встречали подкрепление или прятались перед приближающимся авианалетом. Распознавание речи выполнено безупречно. Причем распоряжения при желании можно отдавать и на тактической карте, не переключаясь на вид от первого лица.

Всего в нашем распоряжении двенадцать подразделений. И это действительно много, кажется, что на экране собралась небольшая армия. Неплохо соблюдены пропорции. Солдаты, к примеру, легко могут залезть в бронетранспортер, достаточно лишь им об этом сказать.

Важно понимать, что *EndWar*, похоже,

#### на связи

Работа корреспондента на выставке существенно отличается от труда рецензента. Корреспондент – всегда в движении. Он должен оббежать за день с десяток стендов, поговорить с представителями различных компаний, воочию увидеть грядущие хиты и тотчас написать заметку на сайт. В таких условиях без быстрого соединения не обойтись. На Games Convention мы столкнулись с тем,

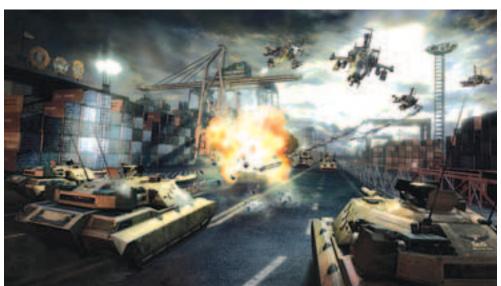
что все ноутбуки за исключением Asus W7S не смогли под-ключиться к Сети изза слабого сигнала. Выручила новая технология Intel Pro/Wireless 4965AGN, которой были снабжены машины.

не рассчитана на широкую аудиторию. Любители долгих реалистичных баталий, конечно, порадуются. А всем остальным происходящее на экране покажется слишком скучным, затянутым и некрасивым. Хотя до релиза еще много времени, все может измениться.

#### **CONFLICT: DENIED OPS**

Жанр First-Person Shooter Разработчик <u>Pivotal Games</u> Издатель <u>Eidos Interactive</u> Официальный сайт <u>eidos.com</u> Дата выхода <u>2008 год</u>

Чтобы поиграть на Games Convention в **Crysis**, приходилось ждать своей очереди по меньшей мере полчаса. Желающих во-



очию увидеть *Far Cry 2* и *Call of Duty 4* тоже было немало – график посещения презентаций составлялся за несколько недель до выставки.

Conflict: Denied Ops многие журналисты вниманием обошли. Когда мы отыскали стенд Eidos среди десятков других, разработчики потягивали газировку у барной стойки. Завидев посетителей, они воодушевились и проводили нас в небольшую комнатку с плазменным экраном на стене. Дальнейшие впечатления восторженными не назовешь. На фоне именитых конкурентов творение Pivotal Games выглядит блекло. Впрочем, на лидерство в жанре оно и не претендует. Вместо этого предлагает веселое времяпрепровождение сразу двум игрокам. Один управляет чернокожим пулеметчиком Лэнгом, другой - проворным снайпером Грейвсом. Лэнг палит сквозь препятствия, Грейвс использует особую камеру, закрепленную на винтовке, и отстреливает врагов, не покидая укрытия. Кроме того, оба персонажа отлично управляются с военной техникой: танками, броневиками и судами на воздушных подушках.

В поисках злобного генерала Рамиреса, грозящего устроить очередную ядерную войну, герои посетят Южную Африку, Северную Европу и Южную Америку.

#### **PAINKILLER: OVERDOSE**

Жанр игры First-Person Shooter
Разработчик Mindware Studios
Издатель DreamCatcher Interactive
Издатель в России GFI/Pyccoбит-M
Официальный сайт
www.projectoverdose.com
Дата выхода Октябрь 2007 года



История напоминает сказку о Золушке. Жила-была небольшая чешская компания **Mindware Studios**. В один прекрасный день авторы **Cold War** решили создать модификацию для **Painkiller**. Проект получил кодовое название Over Dose. Через некоторое время ребята показали свои наработки **DreamCatcher Interactive**. Представители издательства подумали-подумали и решили, что незачем столь талантливым парням пропадать. Сырая версия игры полностью соответствовала их пожеланиям. Почему

#### **KANE AND LYNCH: DEAD MEN**

Жанр <u>Action</u>
Разработчик <u>IO Interactive</u>
Издатель <u>Eidos Interactive</u>
Издатель в России <u>IC</u>
Официальный сайт <u>www.kaneandlynch.com</u>
Дата выхода: <u>2 ноября 2007 года</u>



IO Interactive так заворожила всех красивыми обещаниями показать захватывающие приключения Кейна и Линча, что мы ждали чего-то потрясающего. А между тем перед нами самый обычный шутер, причем не самый красивый и разнообразный (он здорово проигрывает и Stranglehold, и BioShock). На дискотеке и в банке мы видим множество совершенно одинаковых людей. Впрочем, многие не обратят на эти недостатки никакого внимания, поддавшись обаянию главных героев и неуемному желанию похулиганить. Авторы сразу предупреждают, что Kane & Lynch – игра не для детей. Здесь нужно убивать копов и заложников, что так не нравится чиновникам из ESRB.

Играет ли сюжет сколь-нибудь весомую роль – пока неясно. Зато очевидно, что нам придется много стрелять. ОЧЕНЬ много, даже в Stranglehold пальбы поменьше. Уже во время первой же миссии мы отправляем на тот свет, похоже, половину личного состава полицейского управления. И даже несмотря на то что Кейну с Линчем помогает дюжина соратников, терзать правую клавишу мышки нужно постоянно. Та же петрушка во время штурма банка. На этом этапе впечатлили размеры уровня. Широкая улица посреди города, множество машин и десятки легавых, готовых порвать



ЛУЧШИЕ ПЕРСОНАЖИ

героев на части. Не менее живописным получился эпизод в японском ночном клубе. Особенно после того, как мы берем заложницу и спасаемся от охранников, рыскающих всюду с фонариками.

Не хочешь привлекать к себе внимание? Тогда тщательно спланируй свои действия. Зачем лезть на рожон и биться с фараонами, если можно спокойно распылить в банке газ, дождаться приезда инкассаторов, тихонько уложить водителя и проникнуть в хранилище? Есть у разработчиков и другие любопытные находки. Как тебе возможность хватать дымовые шашки и слезоточивые гранаты и швырять их обратно в противников?

Воевать довольно просто. Если даже тебя убили, подбежит напарник и сделает укол адреналина. Хотя слишком много инъекций делать нельзя. Если лимит исчерпан, тебя просто вернут к предыдущей контрольной точке – секунд на пятнадцать назад. Однако на высоких уровнях сложности правила куда строже, предупреждают авторы. Занятным оказался феномен Линча. Это зловещий психопат – не чета спокойному Кейну. Он забавы ради стреляет в невинных граждан. Особенно интересен режим совместного прохождения. Один из игроков смотрит на мир глазами сумасшедшего, которому везде чудятся недруги, даже если «коварный враг» – это трясущаяся от страха многодетная мать. Остальные детали мультиплеера разработчики раскрыть не пожелали, но обещают это сделать в ближайшее время.

Пока судьба проекта туманна. Конечно, дизайнеры навешали на свое творение симпатичные кружева и рюшечки, но забыли, что время летит слишком быстро, а движок должен соответствовать требованиям времени и даже опережать их.

бы не увеличить количество уровней и не заработать денег?

Раіпкіller: Overdose нельзя назвать ни адд-оном, ни продолжением. Игра скрасит ожидание до выхода еще не анонсированного сиквела от People Can Fly. О сюжете известно самую малость. Некий Белиал (наполовину демон, наполовину бог) вырвался из адской тюрьмы. Теперь он хочет отомстить Люциферу и его четырем генералам. Да вот незадача: пока черт сидел в заточении, с Сатаной расправился герой Painkiller Дэниэл Гарнер. Впрочем, это не повод ехать в отпуск, ведь в живых осталось еще очень много

мерзких тварей. Сражения развернутся на шестнадцати уровнях. За время своего путешествия Белиал опробует на сорока разновидностях монстров шесть моделей демонического оружия, а также обновленную колоду карт Черного Таро. Специально для любителей многопользовательских баталий улучшат настройки серверов и систему подсчета статистики. Кстати, все новые сетевые режимы запустятся на стареньких уровнях первого Painkiller. Разработчики обещают сохранить уникальный стиль игры. Посмотрим, вдруг им это удастся. РС6













HOBOCT//

## ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Джо МакДонаг, ведущий дизайнер BioShock

На протяжении нескольких лет **Irrational Games** безуспешно искала издателя для **BioShock**. Наша игра никого не интересовала. Я полгода встречался с разными издателями, пытаясь объяснить, что BioShock станет хитом. Один из директоров, с которым я разговаривал, охарактеризовал наш проект как «заурядный РС-шутер, чей тираж не превысит 250 тысяч экземпляров». Никто не хотел рисковать...





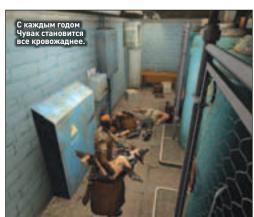
Несмотря на провал боевика по мотивам **Doom**, интерес киношников к играм техасской студии id Software не пропал. Серия Wolfenstein тоже будет экранизирована. Причем за проект взялся серьезный человек сценарист «Криминального чтива» и «Сайлент Хилл» Роджер Эвери (Roger Avary). Он фанател еще от Wolfenstein **3D** и уже тогда мечтал перенести на большой экран историю о паранормальных экспериментах нацистов. Эвери выступит в роли не только сценариста фильма, но и режиссера.



## НИ СЛОВА О MIDWAY!



Впрошлом номере в статью о выставке **E3** закралась ошибка. В графе «издатель» у **Postal 3** указана компания **Midway Games**. На самом деле Midway не имеет к нему никакого отношения. В России кровавый экшен выпускает **«Акел**ла», западный издатель пока не назван. Сюжет третьей части незатейлив, но при этом таит в себе массу неожиданностей. Уничтожив Парадайз-сити, Чувак переезжает в город Катарсис, где его поджидают многочисленные недруги: экологические террористы, монашки-маньяки и даже боевики из движения «Талибан». Впрочем, «общаться» придется не только с ними. Подружив-



шись с полицейскими, ты сможешь задобрить героя, поругавшись – разозлить. Любители насилия наверняка сведут его с ума. Псих, уничтожающий все живое с помощью разъяренного барсука, – незабываемое зрелище!

Помимо дикого животного персонаж также будет орудовать особыми нунчаку, состоящими из отточенных серпов и цепи, и многими другими адскими приспособлениями.

Чтобы герой вдруг не заскучал, ему составят компанию кинозвезды, знаменитые музыканты и даже пышногрудые красотки из журнала Playboy. Игра поступит в продажу в IV квартале 2008 года.

## **МАГІА ВОЗВРАЩАЕТСЯ**



Братья-геймеры, Всевышний услышал наши мольбы! Гангстерский экшен *Mafia 2* находится в разработке и будет выпущен издательством **Take-Two Interactive**. Путь этой игры к официальному анонсу был не короток и не прост. Впервые о Mafia 2 мы услышали в 2003 году. Однако потом разработчик – чешская студия **Illusion Softworks** – бросила все силы на другие серии (*Vietcong* и *Hidden & Dangerous*), и проект отложили на неопределенный срок.

Несколько недель назад германская комиссия, присваивающая играм рейтинги, случайно



проговорилась о Mafia 2. Ну а на лейпцигской **Games Convention** мы получили официальное подтверждение слуха. Mafia 2 разрабатывается студией Illusion Softworks для PC и консолей нового поколения. Время действия игры – конец 40-х – начало 50-х годов прошлого века. Нас ожидает головокружительная история в духе лучших гангстерских фильмов, огромный дышащий жизнью мегаполис, автопарк из пятидесяти машин середины XX столетия и, конечно же, стрельба и драки. Единственное, что расстраивает: пока не известно, когда Mafia 2 доберется до магазинов.

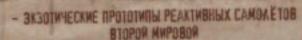
Blazing Angels 2: Secret Missions WWII

СЕКРЕТНЫЕ ОПЕРАЦИИ

второй мировой







- CEKPETHOE OPYMME PERXA
- СЮЖЕТ С АЛЬТЕРНАТИВНЫМ ВЗГЛЯДОМ НА ИСТОРИЮ
- НОВАЯ СИСТЕМА «ПРЕСТИЖА» ЗА ВОЗДУШНЫЕ ТРЮКИ HAYMCARIOTCH OYKM
  - МЕРАРХИЯ РАНГОВ И ЗВАНИЯ
  - НОВЫЕ РЕЖИМЫ МУЛЬТИПЛЕЕРА
  - CBEPXCOBPEMENTAR NEXT-GEN-FPATHKA
  - АРКАДНАЯ ДИНАМИКА И ТАКТИЧЕСКАЯ ГЛУБИНА







www.akella.com





## НОВОСТИ



Мы уже рассказывали о том. что австрийское издательство JoWooD Productions pasругалось с разработчиками RPG-серии Gothic и дало им отставку. На днях стало известно, кто будет ваять Gothic 4. Выбор издателя пал на Spellbound Entertainment студию, сделавшую имя на тактических стратегиях **Des**perados и Robin Hood: The Legend of Sherwood. Однако JoWooD указывает, что отдала Gothic 4 немецким игроделам, поскольку те в 90-х годах поработали над неплохой RPGсерией Realms of Arkania. Нас, увы, выбор смутил - компания подпортила себе репутацию слабенькой Chicago 1930.



Французское издательство Ubisoft решило поучиться бизнесу у **Disney**. Нет, это не означает, что компания переориентируется на детскую аудиторию. Просто в скором будущем Ubisoft перестанет зарабатывать исключительно на электронных играх и начнет издавать книги и снимать фильмы. Об этом заявил исполнительный директор компании **Ив Гильмо** (Yves Guillemot). Он отметил: освоение новых территорий рынка развлечений - вынужденный шаг. Французы уже пытаются применить новую бизнес-схему на деле: по мотивам экшена Assassin's Creed выйдет несколько книг и короткометражный фильм.

## СЛУХИ

## ШЕФЕР ПОЛЮБИЛ РОК?





Через пару месяцев Шефер обещал официально анонсировать

оявилась первая информация о новом проекте Тима Шефера (Tim Schafer), создателя обласканных критиками *Psychonauts*, *Full Throttle* и *Grim Fandango*. О том, что культовый гейм-дизайнер трудится над чем-то интересным, мы узнали прошлой осенью. Компания **Vivendi Games** сообщила, что издаст следующую игру студии **Double Fine Productions** (Тим – ее глава). Если верить слухам, проект носит название *Brutal Legend* и увидит свет в будущем году. Главный герой игры – менеджер рок-группы, который погибает и попадает в ад. Однако он не согласен с решением Всевышнего и совершает побег, надеясь добраться до рок-рая. Геймплей будет сочетать решение разных задачек с

экшен-моментами, а управлять придется не одним, а несколькими персонажами.

Поговаривают, внешность и голос герою Brutal Legend подарит музыкант рок-группы **Tenacious D** и популярный актер **Джек Блэк** (Jack Black). Звезду **«Кинг Конга»** и **«Школы рока»** неоднократно замечали в футболке с логотипом Double Fine.

Тим Шефер не торопится подтверждать или опровергать слухи, предпочитая отшучиваться: «Кое-что из сказанного обо мне в последнее время – правда. Например, то, что я классно целуюсь. Игра же, над которой я работаю, на самом деле шутер от первого лица во вселенной **Monkey Island**».

## ПОДАЙТЕ, КТО МОЖЕТ, HA FALLOUT ONLINE!



Казалось, издательство Interplay обречено на банкротство. Однако компании удалось сократить долги с 59 миллионов долларов (декабрь 2001 года) до 2 миллионов. Правда, чтобы остаться на плаву, Interplay пришлось продать права на большинство своих серий, включая Fallout. Ее последний козырь – Fallout Online. По договору с новым хозяином «Фола» компанией Bethesda Softworks Interplay обязана начать разработку этой MMORPG с 30-миллионным бюджетом в течение ближайших двух лет. В противном случае права на онлайновую ролевку отойдут



обратно Bethesda. «Трудности позади! – заявил на днях глава Interplay **Эрв Кен** (Herve Caen). – Fallout Online играет ключевую роль в будущем Interplay, и мы бросили все силы на поиск инвесторов для нее».

Кстати, компания **ZeniMax Media**, владеющая Bethesda, в конце лета открыла собственную студию по созданию MMO-игр. Так что, похоже, в **The Elder Scrolls V** будет онлайновый режим. Ну и если Interplay не удастся отыскать инвесторов, скорее всего, именно **ZeniMax Online Studios** займется Fallout Online.





























Davison 300 percendienes S passeus enecces: ST, Fermula SHIRL Formula 3, Resided. З официальна экцинациям

Гриндионыя сетями гона Drine World Champtonship



Системи ОпіСоп позволяєт разработать собственный дизмін шлонер Более 32 пцительно воссолданных ге Phone, Minera, Minery, Spren, J.



/pogonkarem stansweed RACE - The WTGG Game Nemanieuel aerocalymitro regerate FIA WTCC World Touring Car Chargorish forgett and premarily printed at your ASSESSMENT OF PERSONS Подпобние мореть подреждений, COLUMN DEPOSITION AND REPORT OF THE PERSON NAMED IN COLUMN 2 1945 и колольки качествах болькох















## ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Тимоти Олифант, актер, исполнитель роли 47-го в Hitman

В фильме **Hitman** самое важное то, что мы сделали его с большим уважением к игре и фэнам-геймерам. Режиссер **Хавьер Генс** (Xavier Gens) – большой поклонник серии **Hitman**. Я же с ней практически не знаком, почти не играл, даже после того, как меня утвердили на роль 47-го. Поэтому сохранил, так сказать, свежий взгляд на вещи. Для меня игра послужила всего лишь источником вдохновения, я не был ее рабом.

## СОЗДАТЕЛИ PAINKILLER ПРОДАЛИСЬ



Варшавская студия **People Can Fly** потеряла независимость. И очень этому рада, ведь новым владельцем компании стала **Epic Games!** Американцы купили контрольный пакет акций польской студии.

People Can Fly хорошо знакома поклонникам FPS по вышедшему в 2004 году шутеру *Pain*killer. Сотрудничество с Еріс Games завязалось, когда поляки попросили дать им опробовать движок Unreal Engine 3 и подготовили несколько многопользовательских уровней к блокбастеру Gears of War. Карты были настолько хороши, что «эпики» признали: даже они не смогли бы сделать лучше. После коротких переговоров People Can Fly поручили портирование Gears of War на PC. Студия, в штате которой числится полсотни сотрудников, также помогает Epic Games с новым, пока не анонсированным проектом. Кстати, раз уж мы вспомнили Painkiller, сообщим: игру решили экранизировать. Кинокомпания со странным названием Guy Walks Into a Bar получила права на производство фильма.

## **KOHEL IRRATIONAL GAMES**



**Trrational Games**, студии, подарившей нам *System Shock* 2, *Freedom Force*, *SWAT* 4 и, конечно же, *BioShock*, больше нет. Однако не стоит рвать на себе волосы от отчаяния. Речь идет всего лишь о переименовании. Как ты, возможно, помнишь, пару лет назад Irrational Games была куплена издательством **Take-Two Interactive**. И вот по воле хозяина бостонский отдел студии отныне называется **2K Boston**, а филиал в Канберре – **2K Australia**. Дескать, за минувшие два года «иррационалы» стали полноценными членами семьи Таke-Тwo (количество сотрудников студии увеличилось вдвое) и сами решили взять «родовое имя». На самом деле смена паспортных данных Irrational





Games была столь же необходима, как тебе хвост. Таке-Тwo просто попыталось улучшить репутацию своего бренда 2К (большинство игр издательство выпускает под лейблами **2К Games** и **2K Sports**). Спустя несколько дней после скоропостижной «кончины» Irrational Games вышел шутер Віо-Shock. Игра имела невероятный успех у критиков (средняя оценка сейчас составляет 96 из 100) и раскупается на ура. Популярность BioShock благотворно сказалась на цене акций издателя – Таке-Two, их стоимость подскочила почти на 20 процентов. Многие эксперты уверены, что «дебютный» проект 2К Boston разойдется по миру двухмиллионным тиражом.





Клайв Баркер (Clive Barker) может стать для издательства Codemasters тем же, кем для Ubisoft стал Том Клэнси (Tom Clancy). Накануне Хэллоуина увидит свет жуткий шутер Clive Barker's Jericho, после британская компания планирует продолжить сотрудничество с талантливым писателем. Дескать, у Баркера несколько десятков законченных романов и миллион идей. Причем Клайв силен не только в жанре «хоррор», но и в фэнтези. Codemasters подумывает о целой серии баркеровских игр.



Теперь, чтобы узнать последние новости игрового мира, достаточно воспользоваться мобильным телефоном. Просто позвоните на номер 0544 и прослушайте всю необходимую информацию – самые свежие новости и список выходящих в ближайшее время игр. \*

Портал 0544 — первый голосовой портал для геймеров. Услуги предоставляются только в зоне действия сети МТС.

 Стоимость минуты прослушивания 33 рубля 87 копеек с учетом налогов.

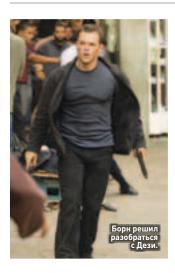
Подробнее о пакете [Gamer] можно узнать на страницах **22-23** этого журнала и на сайтах **www.gamerclan.ru**, **wap.gamerbase.ru** или **www.mts.ru**.



## НОВОСТИ



Кровавый экшен Manhunt 2 все-таки увидит свет. По крайней мере в Америке. Компания Rockstar Games вырезала из игры наиболее шокирующие моменты, и комиссия **ES-RB** соблаговолила присвоить ему рейтинг Mature (от 17 лет). Однако гонения на Manhunt 2 здорово напугали игровые издательства. К примеру, недавно Vivendi Games выпустило сборник классических квестов Leisure Suit Larry. Однако в коллекцию не попала последняя часть серии! Дело в том, что в Leisure Suit Larry 7: Love For Sail есть пятисекундный мультик с оголенной женской грудью. Vivendi побоялась гнева ESRB.



Каждый раз, когда кто-то ругает кровавую серию Postal, глава студии Running With Scissors Винс Дези (Vince Desi) радуется. Видимо, считает: любая реклама хороша. Недавно в США вышла новая книга об агенте Джейсоне Борне, которого ты знаешь по фильмам с Мэттом Дэймоном (Matt Damon) в главной роли. На двести семидесятой странице «Предательства Борна» написано: «Он считал, что умеет стрелять людям в голову, поскольку в свое время поиграл в Postаl 2». Дези поблагодарил за упоминание игры в популярном романе, но напомнил, что проводить параллель между насилием в жизни и насилием в играх - глупо.

## СКАНДАЛ МЕСЯЦА •

## КТО КОГО ОБВОРОВАЛ?





Epic Games назвала обвинения полной ерундой и уже нанесла контрудар. Во встречном иске студия обвиняет Silicon Knights в воровстве! Мол, компа-



ния на протяжении многих месяцев изучала исходники «нереального» движка, а затем принялась создавать собственную технологию, основанную на Unreal Engine 3. «Silicon Knights хочет оставить себе UE3 и ничего за него не платить!» - утверждает вице-президент Epic Games Марк Рейн (Mark Rein). Создатели Unreal Tournament III и Gears of **War** просят суд защитить их авторские права и обязать «силиконовых рыцарей» выплатить компенсацию в размере 650 тысяч долларов. Президент Silicon Knights Денис Дьяк (Denis Dyack) назвал обвинения беспочвенными и спокойно отнесся к сумме компенсации. Лично он просит с «эпиков» куда больше - миллионы!

чество акций удваивается. Так что теперь аме-

## ЕА ПОКУШАЕТСЯ НА СВОБОДУ UBISOFT



 
 2004 году Electronic Arts
 за 100 миллионов

 долларов приобрела
 19.9 процента акций
 французского издательства Ubisoft. Поднялся такой шум, что даже правительство Франции заявило о поддержке «отечественного производителя», пообещав помощь в борьбе за свободу «Электроники» дали понять, что не покушаются на независимость французской компании. Однако на днях количество их акций в Ubisoft выросло. Причем ЕА не потратило ни цента на покупку

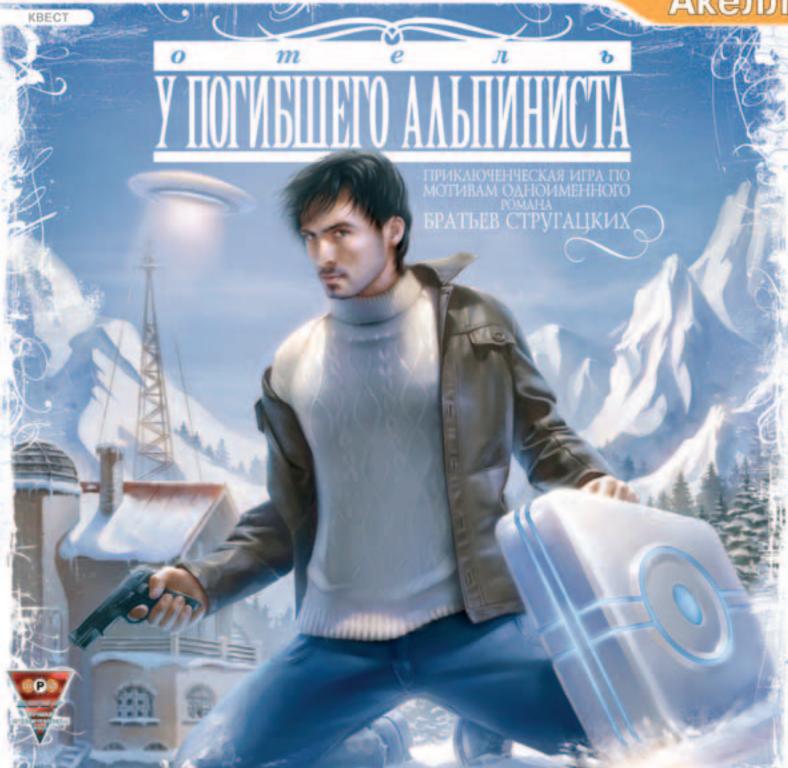
Просто по уставу Ubisoft у тех, кто владеет цен-

ными бумагами компании больше двух лет, коли-

риканцам принадлежит 15 процентов капитала французского излательства. Они также располагают 25 процентами «голосующих» акций и при желании могут влиять на решения компании-конкурента. Впрочем, представители ЕА заявили, что не планируют добиваться места в совете директоров Ubisoft и вмешаются, только если ее дела начнут ухудшаться. Однако помяните наше слово: рано или поздно «Юби» потеряет независимость и Рэймен с Сэмом Фишером перейдут на службу













AKELLA







## ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Гейб Ньюэлл, глава студии Valve Software

Корпорация **Microsoft** допустила ужасную ошибку, выпустив DirectX 10 только для операционки Windows Vista, проигнорировав Windows XP. Это решение нанесло вред всей индустрии компьютерных игр. По результатам нашего исследования, лишь восемь процентов геймеров перешли на Vista (а ей, к слову, уже девять месяцев). Изза этого большинство разработчиков не используют возможности DirectX 10 в своих играх.





Футуристический шутер *Haze* может никогда не появиться на РС. Раньше издательство Ubisoft обещало выпустить хитовую игру студии Free Radical Design на персоналке и консолях нового поколения. Однако корпорация Sony заплатила приличную сумму за эксклюзив, и в результате Haze выйдет лишь для приставки PlayStation 3. По слухам, Free Radical Design приостановила разработку версий для РС и Xbox 360. Впрочем, представитель Ubisoft заметил: окончательное решение еще не принято.



# **CREATIVE ASSEMBLY CTPOUT «ИМПЕРИЮ»**



икто не сомневался в том, что британская студия **Creative Assembly** обязательно продолжит популярную стратегическую серию **To-tal War**. Однако мало кто предполагал, что анонс пятой по счету части состоится так скоро. На лейпцигской **Games Convention** японское издательство **Sega**, купившее создателей «Тотальной войны» пару лет назад, официально представило публике **Empire: Total War**. События игры разворачиваются в XVIII веке. Колониальные войны, индустриальная революция, американская война за независимость – все это ты найдешь в Empire. По сути, «Империя» – это старая добрая Total War с несколькими улучшениями. Появятся морские



битвы. В прошлых играх серии, когда случались сражения на воде, тебе лишь сообщался исход схватки. Теперь же мы можем собственноручно расстрелять суда противника из пушек, «выкосить» вражескую команду из мушкетов, а потом взять флагманский корабль на абордаж. Цель игры прежняя: покоряй и властвуй. Однако в Етріге куда выгоднее подчинить своей воле Индию или Южную Америку, чем воевать с соседями-европейцами. Средние века в прошлом, пора переквалифицироваться в колонизаторы. Стеаtive Assembly трудится над Етріге: Total War уже дюжину месяцев. На прилавки магазинов игра должна попасть в 2008 году.

## **ТНО ЧИТАЕТ НАШИ МЫСЛИ**



Американское издательство **THQ** заявило, что научилось... читать мысли геймеров. В этом непростом деле помогли передовые технологии, разработанные калифорнийской компанией **EmSense**. Ее чудо-устройство, напоминающее футуристические очки, состоит из крохотного электроэнцефалографа и нескольких медицинских приборов. Агрегат следит за активностью мозга и сердцебиением, улавливает малейшие изменения в мимике и даже сообщает о том, что подопытный вспотел или покраснел. Зачем все это нужно THQ? Разумеется, чтобы изучать и анализировать реакцию гей-



меров на свои игры. Впервые прибор EmSense был опробован на многопользовательском шутере *Frontlines: Fuel of War*, который выйдет в начале 2008 года.

- Обычно мы просто показываем людям игру и просим ответить, понравилось ли им увиденное, - говорит **Боб Анелло** (Bob Aniello), главный по маркетингу в THQ. - Однако теперь нам стали доступны мысли людей. Наконец-то мы сможем дать геймерам то, что они хотят.

По словам Анелло, THQ уже внесла в Frontlines: Fuel of War ряд изменений на основании данных, собранных EmSense.

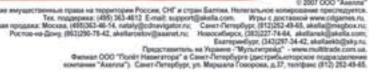
















## НОВОСТИ





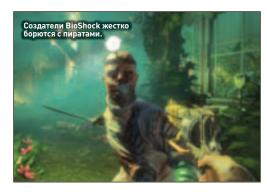
**«РС ИГРЫ»** продолжают сотрудничество с журналом «Панорама ТВ». В еженедельном телегиде выходит рубрика, где публикуются наиболее интересные новости и обзоры хитовых новинок из Правильного. Причем они попадают туда еще до поступления нового номера «РС ИГР» в продажу. «Панорама ТВ», предназначенная для семейного чтения, содержит полную телепрограмму и развлекательные материалы о кино и телевидении. Купить журнал можно в Волгограде, Екатеринбурге, Казани, Нижнем Новгороде, Новосибирске, Перми, Омске, Ростове-на-Дону, Самаре, Уфе и Челябинске.



Компания **Petroglyph**, где собрались лучшие умы покойной Westwood Studios. до недавнего времени специализировалась на стратегиях в реальном времени. Лас-вегасская студия выпустила **Star** Wars: Empire at War и аддон к ней, а сейчас заканчивает масштабную Universe at War: Earth Assault. Ho, noхоже, Petroglyph намерена изменить любимому жанру. Сейчас компания ищет ведущего дизайнера для неанонсированного онлайнового многопользовательского проекта. Требования к кандидату: три года опыта в MMORPG-индустрии и хотя бы одна выпущенная игра за плечами. Мы будем следить за новостями.

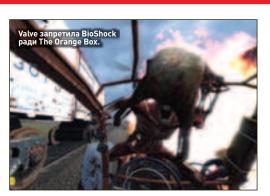


## BIOSHOCK ПОД ЗАПРЕТОМ?



**ВіоЅhоск** без проблем возглавил игровые чарты многих стран мира. Однако параллельно со шквалом хвалебных отзывов на разработчиков (ранее ребята назывались **Irrational Games**, а теперь – **2K Boston** и **2K Australia**) обрушилась волна негодования. Причина – активировать игру через серверы SecuROM одним ключом разрешалось лишь дважды. «Неужели это правда? – возмущались геймеры. – Разве покупатель не имеет права устанавливать игру столько раз, сколько пожелает?!»

Слухи подтвердились. К счастью, напуганные разработчики быстро увеличили количество возможных активаций до пяти. Причем созда-



тель BioShock **Кен Левин** (Ken Levine) заверил, что в будущем все изменится. Мол, как только вокруг проекта спадет ажиотаж и пираты позабудут про игру, онлайновая активация будет отменена. Правда, Левин не уточнил, когда это случится – через месяц или через два года.

Кстати, подтвердился и другой слух касательно BioShock. Разработчикам из Valve Software действительно запретили играть в этот шутер! Глава студии Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) признался: пока не выйдет Half-Life 2: The Orange Box (вторая декада октября), отвлекаться не позволено никому. Зато потом каждый сотрудник бесплатно получит коробку с BioShock.

## ВСЕ ЛЮБЯТ «БЕЗУМНОГО МАКСА»



а официальном сайте студии **Gearbox Software** появилось сообщение о множестве вакансий. Нужны программисты, художники, дизайнеры уровней. «Анонсированные проекты – лишь малая часть из того, над чем мы сейчас работаем!» – подчеркнули игроделы. И не соврали. Помимо **Brothers In Arms: Hell's Highway** и шутера, действие которого разворачивается в киновселенной **«Чужого»**, Gearbox трудится как минимум еще над одной игрой. Она называется **Borderlands** и будет издана компанией **Take-Two Interactive** в конце 2008 года.



Фантастический экшен навеян кинотрилогией **«Безумный Макс»**. Это означает, что нас ждет выжженный войной постапокалиптический мир и яростные схватки на классно выглядящих боевых автомобилях. Впрочем, сражаться можно и передвигаясь на своих двоих. По словам разработчиков, игровой процесс в Borderlands практически бесконечен, поскольку миссии, оружие, враги и многое другое генерируется на лету – как в **Hellgate: London**.

Самое смешное, что очень похожую игру под названием *Rage* сейчас создает **id Software**. Интересно, это совпадение или плагиат?



## ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Майк Морхэйм, президент Blizzard Entertainment

Меня часто спрашивают, повлияет ли непроходя успех **World of Warcraft** на сроки выхода гипотетической **Star-Craft Online**. Дескать, нам пока нерезонно браться за другую MMORPG. Я вам скажу: это не так. Команда WoW будет заниматься тем же, чем и раньше. Но мы можем нанять новых сотрудников и поручить им новый проект. Мы уже запланировали несколько игр, но рассказать о них я пока не могу.



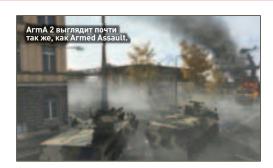


Вице-президент Blizzard Entertainment Роб Пардо (Rob Pardo) недавно намекнул, каким проектом его компания намерена заняться после выпуска StarCraft II. Должны расстроить поклонников action/RPG, о *Diablo 3*, похоже, позабыли. Пардо ясно дал понять, что сотрудники Blizzard мечтают сделать очередную стратегию во вселенной Warcraft. Нетрудно догадаться, почему выбор пал на нее. В 2009 году на экраны кинотеатров выйдет полнометражный фильм World of Warcraft (бюджет - 100 миллионов долларов). Приурочить выпуск Warcraft IV к премьере фильма - коммерчески грамотное решение.

250

команд, включая московский «Спартак», представлены в PES 2008

# HACЛЕДНИКИ OPERATION FLASHPOINT



В 2001 году благодаря замечательному тактическому шутеру *Operation Flashpoint* весь мир узнал о чешском разработчике **Bohemia Interactive**. Увы, потом пражская студия разругалась с издателем **Codemasters** и лишилась всех прав на серию. Однако дело Operation Flashpoint живет! На недавней лейпцигской **Games Convention** нас познакомили сразу с двумя наследниками великой игры. **Bohemia Interactive** анонсировала *ArmA 2*, сиквел тактического шутера *Armed Assault*. Действие игры разворачивается в вымышленном постсоветском государстве Чернорус, куда прибыли американские спецназовцы, дабы восстановить порядок. По словам разработчиков, в ArmA



2 будет сильный ролевой привкус. Действия игрока влияют как на отношение окружающих к персонажу, так и на общий ход кампании в целом. ArmA 2 должна появиться во втором квартале 2008 года.

Британское издательство Codemasters в свою очередь поделилось подробностями *Operation Flashpoint 2*. Как стало известно, полное название игры звучит так: *Operation Flashpoint 2: Dragon Rising*. Международный конфликт разгорелся на богатом нефтью острове, расположенном у восточного побережья России. На него неожиданно предъявил права Китай, и началась заварушка. «Восход дракона» следует ждать в будущем году.

## СОЗДАТЕЛИ «ГОТИКИ» СНОВА В ДЕЛЕ



**Т**ерманская студия **Pluto 13** (она же **Piranha Bytes**) сотворила все три части ролевой серии *Gothic*. Увы, конфликт с издателем сделал компанию «безработной» – *Gothic 4* будет создавать **Spellbound Entertainment**. Однако ребята из Pluto 13 недолго сидели сложа руки. Они придумали новый проект и благодаря своей репутации без проблем нашли для него издателя – **Deep Silver** (дивизион **Koch Media**). И вот уже стали известны первые детали ролевой игры от создателей «Готики». Пока она носит загадочное название *RPB*.



События разворачиваются в фэнтези-вселенной, где огры и тролли живут по соседству с невиданными сказочными персонажами. По словам ведущего дизайнера Михаэля Хоге (Michael Hoge), разработчики учли ошибки Gothic 3, их новый мир, представляющий собой вулканический остров, будет довольно компактным. Дескать, в RPB сильный упор сделан на сюжет (история даже разбита на главы), а обширные территории лишь навредят повествованию.

Напоследок о грустном: RPB не стоит ждать в 2008 году.



## НОВОСТИ



В июльском номере **«РС ИГ-**РЫ» совместно с компанией «Панавто» проводили конкурс «На скутере с ветерком». Ответив правильно на четыре вопроса, победу в нем одержал Вадим Кавун. В награду счастливчик получил современный скутер Baotian BT49QT-18, которому позавидует любой поклонник «железных лошадок». Вадиму девятнадцать лет, он учится в Академии труда и социальных отношений и прочим развлечениям предпочитает компьютерные игры. Любимые жанры: адвентура и RPG, особняком стоит серия Half-Life. Мы поздравляем нашего читателя с победой и надеемся, что он не будет носиться по улицам, словно герой Grand Theft Auto.



Monolith Productions наконец-то определились с названием сиквела отличного шутера **F.E.A.R.** Напомним, студия сейчас принадлежит компании Warner Bros. Interactive Entertainment и не может просто приставить двойку к названию своего хита. Права на имя F.E.A.R. принадлежат издательству Vivendi Games, и разработчики решили попросить геймеров придумать идеальное название для сиквела. Вариантов было много (включая B.E.E.R. и М.Е.А.Т.), однако выбор пал на **Project Origin**. На наш взгляд, крайне неудачное и неоригинальное имя. Впрочем, главное, чтобы игра получилась хорошей!

## ЕА РЕШИЛА ИЗМЕНИТЬ ИСТОРИЮ



В ЕА разлюбили основателя компании – Трипа Хоукинса.

**E** lectronic Arts уличили в попытке цензуры. Сотрудник издательства отредактировал страничку компании в Wikipedia, онлайновой энциклопедии, авторами которой являются сотни тысяч простых людей. Пользователь с IPадресом 159.153.4.50 удалил параграф о трудовых скандалах в ЕА, связанных с многочасовыми неоплачиваемыми переработками, а также убрал большинство упоминаний об основателе издательства **Трипе Хоукинсе** (Trip Hawkins). Зато появились новые абзацы, повествующие о благотворном влиянии нынешнего председателя совета директоров Electronic Arts **Ларри Пробста** (Larry Probst). Почему мы уверены, что все это дело рук самих «электроников», а не Се-



ни Сковородкина? Ответ прост: недавно в интернете появилась утилита **Wikipedia Scanner**, позволяющая сравнивать IP редакторов народной веб-энциклопедии с IP-адресами разных организаций мира. Так вот, пользователь 159.153.4.50 работает в Редвуде, в штаб-квартире Electronic Arts.

Американский мегаиздатель не стал отпираться. «Да, – заявила пресс-служба. – Мы иногда правим Wikipedia и устраняем ошибки касательно Electronic Arts, наших игр и сотрудников. Многие компании поступают так же». Правда, на вопрос, чем же так провинился Хоукинс, что его решили вычеркнуть из истории EA, ответа не последовало.

## СЭМ И МАКС УЧАТСЯ БЕГАТЬ



Без сомнения, первый сезон *Sam & Max* имел большой успех – все шесть эпизодов адвенчуры получили высокие оценки критиков и разошлись неплохим тиражом. **Telltale Games** вот-вот начнет «трансляцию» второго сезона. Накануне премьеры разработчики рассказали, что нового стоит ждать в *Sam & Max: Season 2*. Прежде всего немного изменится дизайн всех показанных нам ранее локаций. И конечно же, появятся новые. География приключений Сэма и Макса включает и заснеженную Арктику, и жаркие тропики.



Персонажи игры станут вести себя более естественно. Если раньше NPC стояли на одном месте, будто мебель, то теперь они наконец-то найдут себе занятия по душе и начнут двигаться. Что еще? В каждом новом эпизоде геймеров ждет забавная мини-игра. Говорят, даже гонки станут повеселее, а роскошный автомобиль детективов-любителей DeSoto по ходу игры можно усовершенствовать. Ну и последние «штрихи к портрету»: пес Сэм научился бегать и больше не будет передвигаться по уровням черепашьим шагом. Также Telltale Games добавит поддержку широкоэкранных мониторов.

НОВАЯ ГЛАВА В САГЕ АНДЖЕЯ САПКОВСКОГО

# ВЕДЫПАК

— ROLE-PLAYİПG GAME —





















Скачай мобильную версию самой долгожданной RPG-игры года «Ведьмак» на свой мобильный. Отправь 239723111 на номер 7063

© CD Projekt Sp. z o.o., 2007. Все права защищены. Логотип и название The Witcher являются товарными знаками CD Projekt sp. z o.o. Все права защищены. ВіоWare Aurora Engine, название и логотип ВіоWare являются товарными знаками ВіоWare Corp. Все права защищены. Ведьмак © А. Sapkowski. Все права защищены. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Новый Диск Трейд», 115035 г. Москва, Космодамианская наб., д.40-42, стр.3 ПОМ. ТАРП ЦАО. Телефон: (495) 933-07-26, e-mail: sale@nd.ru, www.nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua

Для получения JAVA игры должна быть подключена услуга WAP/GPRS. Стоимость SMS без учета налогов на #7063 Россия: 86,10 руб.— МТС; 93,22 руб.— Билайн; 90,00 руб.— МегаФон, Tele2, Utel, ETK, Алтайсвязь, БайкалВестКом, Сотовая связь МОТИВ, СТЕК GSM, Цифровая экспансия; 84,36 руб.— НСС; 90,68 руб.— СМАРТС; 86,71 руб.— НТК. Украина: 16,67 гривен - UMC, KyivStar, Beeline, life:). Казахстан: 394,74 тенге - К'Cell, Билайн. Кыргызстан: \$2,96 - ВІТЕL. Если запрос содержит ошибку, система об этом уведомит, но услуга будет считаться оказанной и оплата со счета будет снята. Отправляя SMS-запрос на короткие номера компании Ириком, абонент дает согласие на получение информации об услугах, предоставляемых компанией Ириком. Техническая поддержка: support@mmska.ru, тел.:8(800)333-11-24. © 2007 Breakpoint.000 "Ириком",107023, г.Москва, ул.Б.Семёновская, д.40, стр.2, ОГРН:1037724056413. НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ.





#### WCG 2007 БЕЗ ГРУЗИИ

Очерелной финал World Cvber Games пройдет в США. Это означает, что многие команды встретятся с определенными трудностями в получении визы. На сей раз состязание пропустят некоторые представители сборной Грузии: большинству игроков отказали в визах без объяснения причин. Это не первый инцидент, в 2004 году сборная Грузии также не смогла принять участия в World Cyber Games по той же самой причине, тогда визы не получил вообще ни один геймер сборной. Остется непонятным выбор организаторов в пользу американского Сиэтла, ведь отсутствие на турнире многих команд лишь ухудшит репутацию World Cyber Games.





#### ЕЩЕ ОДИН КОРОЛЬ

В связи с тем что британскую команду Four Kings покинул один из ее лучших игроков в Warcraft III: TFT Creolophus, менеджерам пришлось срочно искать ему замену. Creolophus предпочел профессиональную игру в покер карьере киберспортсмена. Вообще, начиная со времен выхода StarCraft очень многие виртуальные стратеги ринулись пробовать свои силы в карточных забавах. Клану 4К срочно нужно было найти замену Стео, причем не абы кого, а такого же, как Стео, геймера за Ночных эльфов. И замена нашлась довольно быстро - швед LiiLD.C уже приступил к тренировкам и готов доказать всему миру, что он выступит как минимум не хуже, чем его предшественник. А надежды россиян на то, что место Creo займет Deadman, так и не сбылись. Впрочем, после всех скандалов с участием Deadman'а в этом нет ничего удивительного.

## WORLD CYBER GAMES 2007: СБОРНАЯ РОССИИ УКОМПЛЕКТОВАНА





Вот и подошел к концу World Cyber Games Russian Preliminary, российский этап самого крупного турнира по компьютерным видам спорта World Cyber Games Grand Final. Главным организатором соревнований выступила компания Samsung Electronics. В результате многодневного противоборства стали известны имена геймеров, которые представят Россию в финале World Cyber Games (пройшел с 3 по 7 сентября в Сиэтле). Общее число игроков, отстаивающих честь российского флага в этом году, достигло двадцати человек, но обо всем по порядку.

По сложившейся традиции центральной дисциплиной WCG RP стал *Counter-Strike 1.6* в формате 5x5. После того как лучшую отечественную команду Virtus.pro покинули сразу три игрока, многие прочили первое место клану **Begrip Gaming**, выступавшему в последнее время просто великолепно. Однако этому прогнозу не суждено было сбыться: победила команда под названием «Кровь», состоящая из верных Virtus.pro игроков и еще нескольких «вольных стрелков». С одной стороны, лучшим в турнире стал действительно сильнейший коллектив, с другой – сможет ли он победить в финальной части турнира и получить медали?

Не менее интересные события разворачивались и в «стратегических» дисциплинах: в номинации Warcraft III: The Frozen Throne победу праздновал не Deadman, который до сих пор не про-игрывал на WCG Russia ни разу, а Xyligan. Бывшему чемпиону даже не удалось войти в тройку

сильнейших, он занял лишь восьмое место, а второе досталось малоизвестному почитателю Warcraft Swift'y. В номинации StarCraft: Brood War не было равных Notforu, который уже второй раз подряд выигрывает право представлять свою страну на суперфинале (в прошлом году из-за проблем с загранпаспортом он не смог попасть на состязание). Второе и третье место заняли Ex и Androide соответственно, причем Androide имеет неплохие шансы на то, чтобы завоевать медали в США, ведь он уже становился серебряным призером WCG 2005. Среди поклонников виртуальных гонок опять первенствовал Alan, действующий чемпион WCG 2006 Grand Final по Need for Speed: Most Wanted. В нынешнем году все соревновались в Need for Speed Carbon, однако это не помешало ни Alan'y, ни его другу MrRaser'y (серебряная медаль WCG 2006) завоевать заветные путевки. Также в Сиэтл отправится **Nitrous**, который до сих пор не засветился ни на одном крупном состязании. Среди геймеров в **FIFA** в очередной раз преуспел Alex, уже много лет небезуспешно

Среди консольщиков первенствовали представители **XboxRussia Team**, которые и завоевали главные места во всех трех официальных дисциплинах: **Dead or Alive 4**, **Project Gotham Racing** и **Gears of War**. Будем надеяться, что и в финале у них получится выступить не хуже.

представляющий Россию на финалах WCG (тре-

2005). Два оставшихся «билета» достались Wer'y

тье место на WCG 2006, второе место на WCG

и hackerfifa.





## **ESPORT AWARD 2007**



Pрамках Games Convention 2007 состоялось вручение наград лучшим деятелям, работающим в сфере киберспорта. Среди номинантов были также отечественные геймеры и проекты, например, Cooller был номинирован как «Лучший игрок в FPS», а портал www.cvberfight.ru боролся за победу в номинации «Лучший e-Sportрепортаж». В самой престижной номинации «Игрок года» победителем стал поляк Neo из CS-клана Pentagram. Ему противостояли достойные соперники: швед Toxic, «виртуальный футболист» из Германии **Hero**, а также китайский стратег Sky и даже американка Ванесса Артеага, тренирующаяся в Dead or Alive IV. Та же Pentagram заслужила звание «Команда года», обойдя британцев Dignitas (World in Conflict), китайцев World Elite (Warcraft III) и шведов Fnatic



(Counter-Strike). Neo удостоился также звания «Лучший игрок года в Counter-Strike».

#### Победители eSport Award 2007

Игрок года: Филипп "Neo" Кубски (Counter-Strike, Pentagram)

Команда года: Pentagram G-Shock (*Counter-Strike*)

Лучший игрок Counter-Strike: Филипп "Neo" Кубски (Pentagram)

Лучший игрок Warcraft: Йоан "ToD" Мерло (Four Kinas)

Лучший FPS-игрок: Йохан "**toxic**" Квик (*Free Players Organization*)

Открытие года: Матей "av3k" Крзыковски (Serious Gamina)

Лучший e-Sport-репортаж: www.readmore.de



#### ГЛАЗ ДА ГЛАЗ

Не успела одна из известных шведских команд Begrip Gaming доукомплектовать свою Counter-Strike-пятерку, как она в полном составе отказалась дальше выступать за Begrip и перешла под знамена старой команды **Eyeballers**. Клан EYE в прошлом уже имел опыт воспитания чемпионских команд, к примеру, многие участники старого чемпионского состава сейчас являются геймерами многих известных шведских команд, таких как **SK** и **Fnatic**. Однако последние пару лет Eyeballers не уделяли «контре» версии 1.6 вообще никакого внимания, предпочитая воспитывать талантов в Counter-Strike: Sourse и World of Warcraft. Нынешний состав Eyeballers по оригинальному **СS** версии 1.6 выглядит следующим образом: Jaegarn, Got, Nikolaus, Rwa и Threat.

## **QUAKECON 2007**



урнир id Software QuakeCon 2007 завершился очередной победой шведа Тохіс'а, однако на этот раз ему пришлось несладко. Для того чтобы стать чемпионом в номинации Quad Dam**age**, нужно было доказать свое превосходство во всех играх серии **Quake**. До самого финала шведу никто не мог составить серьезной конкуренции (особенно в **Quake 4** и **Quake III Arena**), однако последняя битва против его именитого соотечественника **Fox'a** далась Toxic'у с большим трудом. Вначале он уступил дуэли в Quake и Quake II, чем поставил себя в незавидное положение, ведь финал игрался до трех побед. Однако после этого настало время сразиться в Quake III Arena и Quake 4. Тут **Toxic'y** не было равных, и он с легкостью сравнял счет по картам. Волей случая финальная схватка снова была в дисциплине Quake 4, и Toxic обставил своего оппонента. В качестве приза победитель получил \$20 тысяч.



Второй же дисциплиной QuakeCon 2007 стала *Enemy Territory: Quake Wars* 6х6. Европейцы доказали свое превосходство над американцами – первое место заслуженно занял клан **Dignitas** из Великобритании, оставив позади остальные шестерки.

#### Результаты QuakeCon 2007 Quad Damage 1x1

1-е место - Тохіс (Швеция), \$20 000

2-е место - Fox (Швеция), \$12 500

3-е место – DaHanG (США), \$7500

4-е место – Purri (Швеция), \$5000

#### Результаты QuakeCon 2007 Enemy Territory: Ouake Wars 6x6

1-е место – Dignitas (Великобритания), \$22 000

2-е место - НОТ (США), \$16 000

3-е место – Check-six (США), \$8000

4-е место – Demise (США), \$4000



#### УЧАСТНИКИ НПКЛ 2007/2008

Стали известны приглашенные участники чемпионата «Национальной профессиональной киберспортивной лиги» сезона 2007/2008, который пройдет не по классической версии Counter-Strike 1.6, a no Counter-Strike: Source. На этот раз все приглашенные пятерки были разделены на два дивизиона: в дивизион «А» вошли профессиональные команды, уже доказавшие свое право на высокое звание, в дивизион «Б» – претенденты на выход в высшую лигу. Команды, приглашенные в дивизион «А»: Virtus.pro (Москва), Begrip Gaming (Москва), Aggressive Attack (Москва), Empire (Москва), MGC (Москва), Seven.pro (Орел), TRAP (Нижний Новгород), ForZe (Москва).



## ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

## Лидеры продаж в США и Канаде/август 2007 года







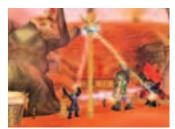














#### Название игры Издатель 29 июля - 4 августа 1. World of Warcraft Blizzard Entertainment 2. Civilization IV: Beyond the Sword 2K Games Blizzard Entertainment 3. World of Warcraft: The Burning Crusade 4. The Sims 2 Deluxe Electronic Arts 5. The Sims 2: Seasons Electronic Arts 6. The Sims 2: H&M Fashion Stuff Electronic Arts 7. Paws & Claws Pet Vet ValuSoft 8. Age of Empires III Microsoft 9. Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek Atari Ubisoft 5-11 августа 1. World of Warcraft Blizzard Entertainment 2. Civilization IV: Beyond the Sword 2K Games Blizzard Entertainment World of Warcraft: The Burning Crusade 4. The Sims 2 Deluxe Electronic Arts 5. The Sims 2: H&M Fashion Stuff Electronic Arts

#### Лидеры продаж в Великобритании/август 2007 года

Electronic Arts

**Electronic Arts** 

Blizzard Entertainment

Atari

Microsoft

#### 19-25 августа

1. BioShock	Take-Two Interactive
2. World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi Games
3. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
4. The Sims 2: Seasons	Electronic Arts
5. The Sims 2	Electronic Arts
6. The Sims 2: Pets	Electronic Arts
7. Medieval II: Total War	SEGA
8. The Complete Collection of The Sims	Electronic Arts
9. The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts
10. The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts

#### 26 августа – 1 сентября

1. BioShock	Take-Two Interactive
2. Medieval II: Total War - Kingdoms	SEGA
3. Guild Wars: Eye of the North	NCsoft Europe
4. Medieval II: Total War	SEGA
5. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
6. World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi Games
7. The Sims 2	Electronic Arts
8. The Sims 2: Seasons	Electronic Arts
9. Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts
10. The Sims 2: Pets	Electronic Arts

Игровая индустрия навсегда запомнит великолепный **BioShock**. Такое впечатление, что ребята из **Irrational Games** (ныне – **2K Boston** и **2K Australia**) ставили перед собой задачу преподнести урок другим разработчикам. Дескать, учитесь, салаги, как надо делать игры.

BioShock действительно разительно отличается от всех прочих коммерчески выверенных и безумно скучных «блокбастеров» вроде *The Godfather* или *Transformers: The Game*. Эта игра – протест против серости и неоригинальности. И очень радует, что англичане по достоинству оценили BioShock и проголосовали за нее полновесным фунтом. Данные из Соединенных Штатов пока не подоспели, но, вне сомнения, и там «духовный наследник» легендарной *System Shock 2* займет первое место на пьедестале почета.

Что еще новенького в чартах? Адд-он *Kingdoms* к стратегии *Medieval II: Total War* отлично стартовал в Великобритании. Жители туманного Альбиона
всегда с трепетом относятся к
проектам своих земляков (напомню, штаб-квартира Creative Assembly расположена в Суссексе), так что популярность серии
Total War вполне понятна. Впрочем, Kingdoms обеспечен на успех по всему миру, и в Северной

The Sims 2: Seasons

9. Warcraft III Battle Chest

8. Age of Empires III

10. Battlefield 2

7. Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek

Америке он без проблем попадет в ТОР10. Так же как и дополнение *Guild Wars: Eye of the North* и очередная серия гольфсимулятора имени Тайгера Вудса (Tiger Woods). Ну а в остальном все как обычно: симы, симы, симы... Право слово, видеть виртуальных

человечков больше нет сил.

За чартами присматривал **Иван Гусев** 

## ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

## октябрь – декабрь 2007 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет

Название	Жанр	Дата выхода
Age of Empires III: The Asian Dynasties	Strategy	23 октября 2007
Assassin's Creed	Action	<u> Ноябрь 2007</u>
Beowulf	Action	13 ноября 2007
BlackSite: Area 51	FPS	5 ноября 2007
Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	13 ноября 2007
Call of Duty 4: Modern Warfare	FPS	5 ноября 2007
Clive Barker's Jericho	FPS	23 октября 2007
Company of Heroes: Opposing Fronts	Strategy	6 ноября 2007
Crysis	FPS	16 ноября 2007
Empire Earth III	Strategy	6 ноября 2007
Enemy Territory: Quake Wars	FPS	2 октября 2007
Escape from Paradise City	Action	19 октября 2007
EverQuest II: Rise of Kunark	MMORPG	13 ноября 2007
Fashion Designer	Simulation	23 октября 2007
F.E.A.R. Perseus Mandate	FPS	23 октября 2007
Field Ops	Strategy	1 октября 2007
FIFA 08	Simulation	9 октября 2007
Fury	MMORPG	9 октября 2007
Galactic Assault: Prisoner of Power	Strategy	10 сентября 2007
Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor	Strategy	27 ноября 2007
Gears of War	Action	1 ноября 2007
Gods & Heroes: Rome Rising	MMORPG	30 октября 2007
Half-Life 2: The Orange Box	FPS	9 октября 2007
Hellgate: London	Action/RPG	31 октября 2007
Juiced 2: Hot Import Nights	Racing	Осень 2007
Kane & Lynch: Dead Men	Action	13 ноября 2007

Название	Жанр	Дата выхода
Mercenaries 2: World in Flames	FPS	6 ноября 2007
Nancy Drew: Legend of the Crystal Skull	Adventure	8 октября 2007
Need for Speed ProStreet	Racing	31 октября 2007
NBA Live 08	Simulation	30 октября 2007
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	RPG	9 октября 2007
Painkiller: Overdose	FPS	15 октября 2007
Pro Evolution Soccer 2008	Simulation	Осень 2007
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	Strategy	9 октября 2007
SEGA Rally Revo	Racing	9 октября 2007
SimCity Societies	Simulation	13 ноября 2007
Sinking Island	Adventure	20 ноября 2007
Soldier of Fortune: Pay Back	FPS	13 ноября 2007
Spider-Man: Friend or Foe	Action	2 октября 2007
Supreme Commander: Forged Alliance	Strategy	6 ноября 2007
Tabula Rasa	MMORPG	2 октября 2007
The Bee Movie Game	Action	30 октября 2007
The Golden Compass	Action	4 декабря 2007
The Office	Simulation	30 октября 2007
The Settlers: Rise of an Empire	Strategy	<u> 5 октября 2007</u>
The Witcher	Action/RPG	30 октября 2007
Thrillville: Off the Rails	Simulation	16 октября 2007
TimeShift	FPS	30 октября 2007
Trainz Railwayz	Simulation	16 октября 2007
Universe at War: Earth Assault	Strategy	30 октября 2007
Unreal Tournament III	FPS	12 ноября 2007
Zoo Tycoon 2: Extinct Animals	Simulation	30 октября 2007

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
XIII век. Слава или смерть	Unicorn Games Studio	1C	Strategy	IV квартал 2007
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	Осень 2007
9 Рота	Леста	Новый Диск	Strategy	Зима 2007
Death Track: Возрождение	SkyFallen Entertainment	1C	Racing	IV квартал 2007
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	Осень 2007
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	Осень 2007
Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды	Nival Interactive	Nival Interactive	Strategy	Осень 2007
Gluk'Oza: Зубастая ферма	GFI UA	GFI/Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2007
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	I квартал 2008
King's Bounty. Легенда о рыцаре	Katauri Interactive	1C	Strategy	IV квартал 2007
W.E.L.L. Online	Sibilant Interactive	Не объявлен	MMORPG	2007
Xenus 2: Белое золото Deep Shadows	Play Ten	Interactive/Руссобит-М	FPS	IV квартал 2007
Анабиоз: Сон разума	Action Forms	1C	FPS	IV квартал 2007
Атлантида	World Forge	Play Ten	Strategy	III квартал 2007
Герои Мальгримии II: Нашествие некромантов	AlfaKlass	Новый Диск	Strategy	Осень 2007
День выборов	Сатурн-плюс	Бука	Adventure	16 октября 2007
ДЖАЗ: Работа по найму	GFI Russia	GFI/Руссобит-М	Strategy	Осень 2007
Империя превыше всего	IceHill	Акелла	Strategy	Осень 2007
Золотая Орда WorldForge	Play Ten	Interactive/Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2007
Коллапс	CREOTEAM	Бука	Action	I квартал 2008
Корсары: Город потерянных кораблей	Seaward.ru	Акелла	Action/RPG	IV квартал 2007
Корсары 3: Сундук мертвеца	Акелла	Акелла	Action/RPG	Осень 2007
Красный космос	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	Осень 2007
Московский водила	ArtyShock	Акелла	Racing	Осень 2007
Морской охотник	Акелла	1C	Simulation	IV квартал 2007
Не время для драконов	Arise и KranX Productions	1C	Action/RPG	IV квартал 2007
Обитаемый остров: Землянин	Step Creative Group	Акелла	Adventure	Осень 2007
Обитаемый остров: Чужой среди чужих	Orion	Акелла	Action	Осень 2007
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Акелла	Adventure	Осень 2007
<u>Петька VIII: Покорение Рима</u>	Сатурн-Плюс	Бука	Adventure	Ноябрь 2007
Полный привод 2: Hummer	Avalon Style Entertainment	1C	Racing	Октябрь 2007
Предтечи	Deep Shadows	GFI/Руссобит-М	FPS	IV квартал 2007
Приключения капитана Блада	Акелла	1C	Action/RPG	Осень 2007
Смерть шпионам: Момент истины	Haggard Games	1C	Action	IV квартал 2007
Территория тьмы	Орион	Бука	FPS	11 октября 2007
Трудно быть богом	Burut	Акелла	RPG	Осень 2007
Тургор	Ice-Pick Lodge	Новый Диск	Survival Adventure	2007
Хроники Тарр: Стражи пограничья	Quazar Studio	Акелла	Simulation	Осень 2007











## КАЛЕНДАРЬ | ОКТЯБРЬ 2007

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
1	НАШЕСТВИЕ СТРОГГОВ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ШУТЕР Enemy Territory: Quake Wars ГОТОВ К бОЮ. Battlefield 2142, берегись!			5	6	7
8	9/	10/	11/	КОРОБОЧКА HALF-LIFE 2 Состоится европейская премьера Half-Life 2: The Orange Box. Старина Гордон, ты что-то задержался в пути!	O 6	14/
<b>e</b>	FOT POWER UP		• 18  ЕЩЕ ОДНА «НОВАЯ ЕЗ»  В Лос-Анджелесе пройдет выстав- ка для геймеров Е for All. Многие называют ее пре- емницей ЕЗ.			21
концерт для геймеров В Лондоне состоится концерт симфонической музыки Video Games Live. Заказывай билеты!			25	эпохальный кобилей Ровно десять лет назад вышла первая игра великой RTS-серии Age of Empires.	27	РОМЕРО - СОРОКОВНИК!  Джону Ромеро, одному из основателей id Software и создателей Doom и Quake, исполняется сорок лет.
		ВРАТА АДА ОТКРЫТЫ АККУРАТ К празднику Хэллоуин подоспел ролевой экшен Hellgate: London, наследник великого Diablo.				



## ДВОЙНОЙ РЕЗУЛЬТАТ БЕЗ ЛИШНИХ ТРАТ.



Печатайте БОЛЬШЕ с надежными и проверенными устройствами HP Photosmart. Только с HP Photosmart вы получите до двух раз БОЛЬШЕ фотографий и документов за те же деньги. Теперь у вас есть возможность выбрать тот оригинальный картридж HP, который идеально подходит вам – повышенной емкости или стандартный. Какие бы задачи ни стояли перед вами, HP Photosmart – это всегда высокое качество и низкие расходы на печать.

Сайт: www.hp.ru/getmore • Тел.: 8-800-200-3-500



## БЛЕСНИ ЭРУДИЦИЕЙ

У знаменитого супербратца Марио есть не только имя, но и фамилия – Марио. Да, все верно: Марио Марио. Водопроводчик родом из Нью-Йорка, а в сказочное Грибное королевство он попал из Бруклина по водопроводной трубе, оказавшейся порталом.



Народная энциклопедия Wikipedia недавно обнарадовала список самых успешных компьютерных игр в разных жанрах: квест – Myst (6 млн экземпляров); шутер от первого лица – Half-Life (8 млн); стратегия в реальном времени – StarCraft (9.5 млн); симулятор – The Sims (16 млн); онлайновая ролевая игра – World of Warcraft (свыше 9 млн

Компания Sony заплатила 305 млн долларов футбольной ассоциации FIFA. За эту сумму она получила право с 2007 по 2014 год рекламировать себя, свои консоли и игры на крупнейших футбольных мероприятиях, включая Кубки мира.

У вице-президента Blizzard Entertainment Роба Пардо (Rob Pardo) двое детей: семилетняя Сидни и двухлетний Логан. Дочка увлеченно играет в World of Warcraft и уже достигла пятьдесят четвертого уровня.

подписчиков).

Strip Poker от компании Artworx стала первой эротической игрой в истории. В ней девушки раздевались в зависимости от твоих успехов в покере. Игра увидела свет в 1982 году и породила несколько сиквелов и множество клонов.

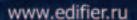


# 10 ФАКТОВ, КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

- Американский режиссер Фрэнсис Форд Коппола (Francis Ford Coppola), создатель культовой гангстерской драмы «Крестный отец», проклял экшен The Godfather. «Меня даже не спросили, хочу ли я, чтобы по моему фильму сделали игру, заявил режиссер. Я не имею никакого отношения к проекту и не одобряю его. По моему мнению, эта игра надругательство над фильмом».
- Весной 1982 года Трип Хоукинс (Trip Hawkins) уволился из Apple, где работал директором по продажам, и основал собственную компанию. Сначала он хотел назвать ее Amazin' Software. Однако целью было подчеркнуть, что электронные игры - это вид искусства, и выбор пал на SoftArt. Увы, в то время уже существовала компания Software Arts. Хоукинс подумал еще немного, и в октябре 1982-го на свет появилась Electronic Arts, на сегодняшний день издатель №1 в мире.
- Десять лет назад гейм-дизайнера Жака Сервина (Jacques Servin) уволили из студии Maxis Software за то, что он тайно добавил в симулятор SimCopter гомосексуальный контент (мужчины обнимались и целовались). Сегодня однополые отношения в играх не редкость. Не веришь, поиграй в ролевки The Temple of Elemental Evil, Fable и Jade Empire.
- Знаменитый гейм-дизайнер Питер Молине (Peter Molyneux), известный по Black & White, Fable и The Movies, недавно признался, что в детстве его считали... идиотом. «Я был ходячей неудачей, рассказывает Питер. Когда я учился в школе, все вокруг говорили мне, что я идиот и ничего не добьюсь в жизни. Пришлось постараться, дабы доказать, что это не так».









АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

## коомический звук

E1100

Выходная мощность:

RMS 5Wx2+12W (THD=10%)

Соотношение сигнал/шум: >=85 dB

Входное сопротивление: 10 Kohm

Динамик сабвуфера: 4° длинноходный драйвер

с бумажным диффузором, с магнитным экранированием

Динамики сателлитов: 2" широкополосный, алюминиевый, с магнитным экранированием

Размеры сабвуфера: 162x167x267 мм • Размеры сатеплита: 68x105x103 мм • Вес: около 3,5 кг

Сервисное обслуживание в 180 городах • Маркетинговая поддержка: 8-901-5117309





















# З КОММЕНТАРИЕВ БЕЗ КОММЕІ

По прогнозам Митча Дэвиса (Mitch Davis), генерального директора компании Massive Incorporated, ныне принадлежащей Microsoft, затраты на рекламу в играх к концу 2010 года достигнут 2 миллиардов долларов США.

**DIE HARD: NAKATOMI PLAZA** 



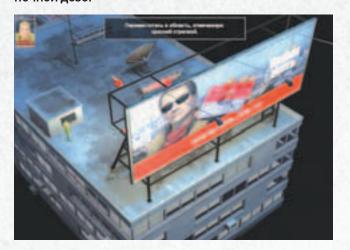
ЗАВТРА ВОЙНА



**SECOND LIFE** 



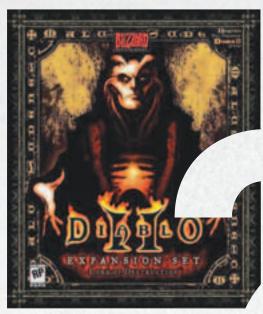
ночной дозор



# БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ БЕЗ КОММ

# НТАРИЕВ БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

Обладатели специальных карточек – сотрудники Blizzard раздавали их журналистам на BlizzCon – могут уже сейчас зарегистрироваться на сайте www.blizzcon.com/beta и в скором времени поучаствовать в бета-тестировании неизвестного проекта.









# **МЕНТАРИЕВ БЕЗ КОММЕНТАРИ**

# **ЗЛОДЕЙ** МЕСЯЦА

# **ГЕРОЙ** МЕСЯЦА





Прозвище: Большой папочка
Составные части: несгораемый шкаф высотой 1 метр, стальной шлем, несколько лампочек переменного света, баллон с бесконечным запасом воздуха, ботинки с металлическими набойками, здоровенный бур Характер: скверный. Чуть что – рычит и лезет драться

Спутницы: маленькие сестренки – милые девочки с огромными шприцами для сбора генетического сырья Боится: пары десятков метко выпущенных пуль, которые мигом превратят его броню в решето Излюбленный удар: топнув, папочка несется на обидчика, выставив перед собой вращающийся бур Враги: все, кто пытается убить маленькую сестренку Олицетворяет: величие и могущество подводного города Рэпчур

ФИО, а также творческий псевдоним: Сим Половая ориентация: переменчивая Любимое занятие: бить баклуши Карьерные достижения: ограбил банк, угнал машину, стал «крестным отцом» Семья: два ребенка от соседских жен, чернокожий сожитель, отец и мать (женщины), одомашненный скунс, двуцветные хомячки, красноглазый кот-мутант и горбатая собака неизвестной породы Милые сердцу покупки: гигантский бассейн, джакузи, супертуалет, картина, изображающая черное пятно на красном фоне, денежное дерево Владеет языком: симлишем. Поговаривают, раньше на нем общались самые разумные из мамонтов, а прежде выдающиеся обитатели звезды Альдебаран **Коронная фраза**: Woo-hoo!

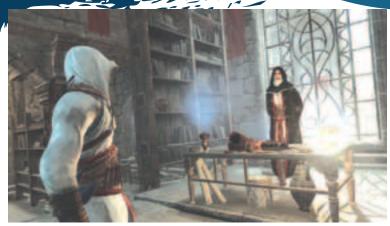


## **FOXCONN®**

www.foxconn.ru www.core3motherboard.com

Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерэ - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникейшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ — сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; Барнаул: К-Трейд - (3852)66-6910; Воронеж: Рет - (4732)77-9339; Екатеринбург: Space - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; Ижевск : Корпорация Центр - (3412)438-805; Курск: ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; Новосибирск: НЭТА - (3832)304-1010; Пермь: Инстар Технолоджи - (342)212-4646; Пятигорск: Дивиком - (8793)33-0101; Ростов-на-Дону: Форте - (863)267-6810; Самара: Аксус - (846)270-5960.





Этот старец – не кто иной, как Аль Муалим, глава хашашинов.

Нет на сегодняшний день более ожидаемого экшена от третьего лица, чем Assassin's Creed. От прочих проектов он отличается революционной боевой системой. Герой не разит противников одинаковыми ударами, но ловко (нужно вовремя нажимать на клавишу) уклоняется от вражеских выпадов, наносит ответные атаки мечом и кинжалом, дерется руками и ногами. Несколько подобных схваток мы видели на E3 и Games Convention 2007. Действие разворачивалось в Иерусалиме. Альтаир без труда разделался с десятком головорезов и убежал от стражников. Возник вопрос: «Чем займется герой за стенами священного города?» На него нам помогла ответить компания Ubisoft. Специально для журнала «РС ИГРЫ» французское издательство предоставило скриншоты с новыми миссиями.



Неприступная крепость Масияф. Здесь скрываются от врагов собратья Альтаира.



В игре мы увидим не только крупные города, но и мелкие деревушки и даже развалины былых поселений.



Рыцарь на коне – Уильям де Монферрат VI, более известный как «Длинный клинок». Именно его предстоит убить хашашину. К слову, настоящий Уильям VI умер от малярии.



# OBPATA BHAMAHAE!

Project Offset Tom Clancy's EndWar Age of Empires III: The Asian Dynasties S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо They Hunger: Lost Souls 
 84
 Escape from Paradise City
 94

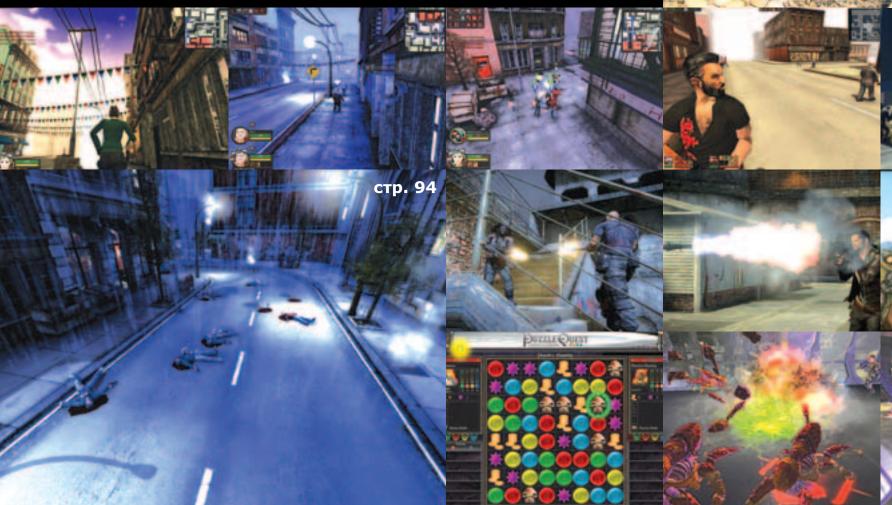
 86
 Legendary: The Box
 96

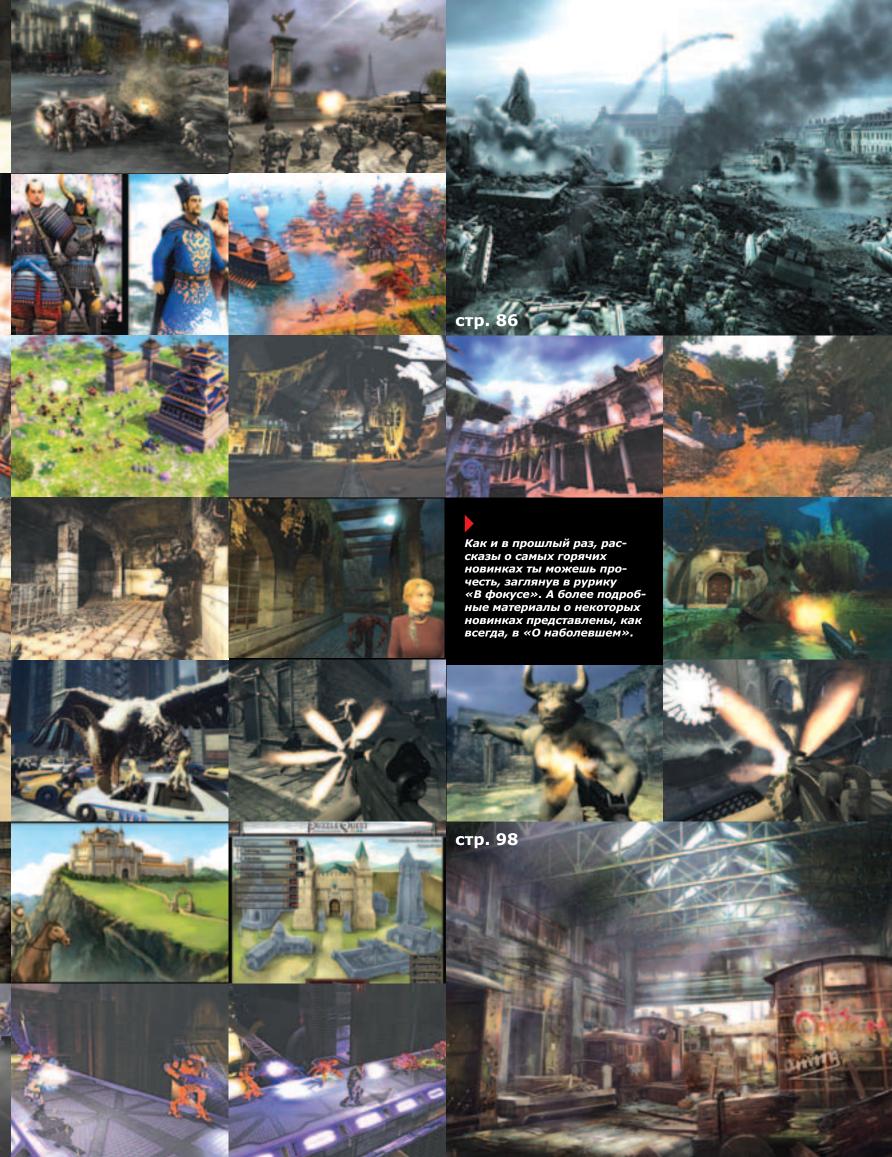
 The Club
 98

 88
 Puzzle Quest:

 90
 Challenge of the Warlords
 102

 92
 Space Siege
 104





## ГАЛЕРЕЯ



Авторы **Huxley** предпринимают смелую попытку скрестить экшен с кондовой многопользовательской RPG, да к тому же обещают не забыть о сюжете. В основе игры лежит фантастический роман Альдоса Хаксли «Смелый новый мир» ("Brave New World").

Студия **Webzen** не новичок в разработке сетевых игр, но по-настоящему ярких проектов в ее послужном списке не значится. Самые видные творения корейской команды — **Mu Online** и **SUN** — не получили широкой известности в США и Европе. Webzen

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.webzengames.com/game/huxley
ДАТА ВЫХОДА

<u>2009 год</u> **МЫ ПИСАЛИ** 

Превью в №8 (32)





# АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУПЬТИМЕЛИА МУПЬТИМЕЛИА

# полный привод 2 HUMMER®





Огромный модельный ряд внедорожников: Hummer, GMC, Chevrolet, Cadillac и др.



Настоящий оффрозд по всему миру: от Крымских гор до песков Невады.



Сотни вариантов внешнего тюнинга, десятки деталей и запчастей.



Полный комплект джипера: лебедка, GPS, пониженная передача, блокировки.

Продолжение лучшего симулятора 2007 г.\*

Все подробности на сайте www.4x4game.ru



ASE avaior



Над проектом в должности дизайнера трудится сам **Ричард Гэрриотт** (Richard Garriott), создатель таких игр, как **Ultima Online** и **City of Heroes**. От большинства MMORPG его новый хит выгодно отличается насыщенными перестрелками.

Главным врагом человечества выступает инопланетная раса Бэйн. Ее воины примечательны отвратительной внешностью и выдающимися способностями, но сыграть на их стороне почему-то нельзя. Это никуда не годится!

Destination Games информация

В ИНТЕРНЕТЕ

www.playtr.com ДАТА ВЫХОДА Октябрь 2007 года МЫ ПИСАЛИ

Превью в №1 (25)

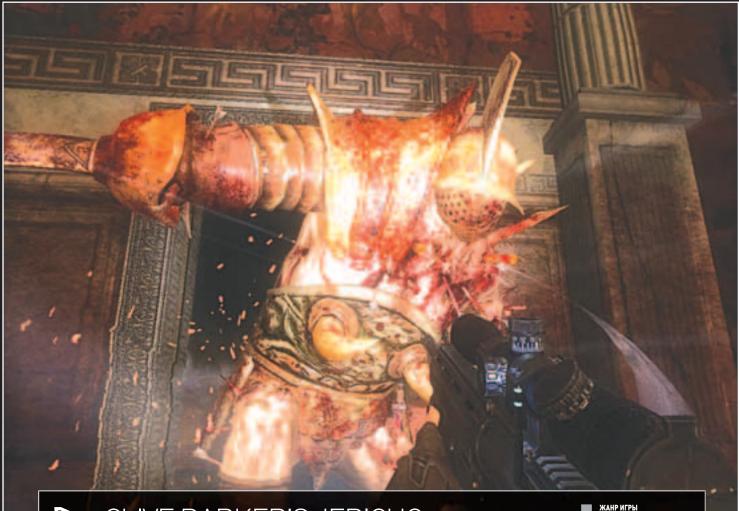






Роз вопромень по торько заправо от условите работы; в сого – 12. Муть, поледува: обращайтель и фирму – 72-; то бобо, можени, ото ба, ук. Сентерический, 27, бер.: 14809 727-90-07, фирм.: 14809 527-90-07, фирм.: 14809 531-04-65





> CLIVE BARKER'S JERICHO

**Jericho** обещает быть не менее жуткой и захватывающей, чем первый проект имени Клайва Баркера – **Clive Barker's Undying**. В центре событий – отряд солдат-экзорцистов, отправленных в город Иерихон, который, по преданию, был проклят Иисусом Навином.

По замыслу авторов город постоянно меняется, открывая проходы в новые кварталы и начисто стирая старые. Если они переборщат с этой мешаниной, насыщенный триллер быстро превратится в тоскливые блуждания по лабиринтам.

ЖАНР ИГРЫ First-Person Shooter РАЗРАБОТЧИК

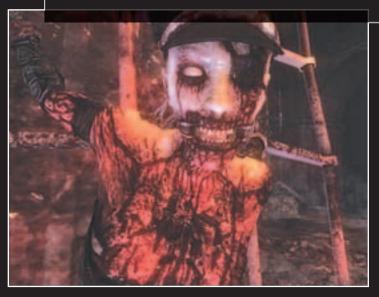
MercurySteam

Entertainment

информация в интернете www.codemasters.com/ jericho

ДАТА ВЫХОДА

<u>IV квартал 2007 года</u> **мы писали** Превью в №7 (43)





«...главная надежда российского шутеростроения...» Игромания.Июль-2007 «Проклятие над российскими разработчиками снято...». ЛКИ Июль-2007



- Динамичный и непредсказуемый сюжет
- Разнообразные локации и игровые персонажи двух
- планет
- Прекрасные визуальные эффекты
- Реалистичная физика и транспортные средства

WWW.EXODUS-GAME.COM









PARALLAX



# ГАЛЕРЕЯ



Разработчики обещают захватывающие погони и зрелищные перестрелки на улицах большого города. Действие разворачивается в один из самых «романтичных» периодов американской истории – конец 40-х – начало 50-х годов прошлого века.

Поклонники мечтали о продолжении долгие пять лет, но им придется запастись терпением еще на два года – выход **Mafia 2** запланирован лишь на 2009-й. Да и былой оригинальности после дебюта *Godfather* и *Scarface* у проекта уже не будет.

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.2kgames.com/

ДАТА ВЫХОДА

<u>2009 год</u> **МЫ ПИСАЛИ** 

Публикаций не было





a policina policina a sora -1C Mysicinas, prodizensal resi a diagray -1C-173000, filosopa, p. a 84, ps. Constitution 27 Tan.: 14901 707-01-57, thus; (480) 801-44-87

ЗАЩИТИТЬ ЗЕМЛЮ ИЛИ УНИЧТОЖИТЬ ЕЁ-ВЫБОР ЗА ТОБОЙ!



Payrenes wasked altern organisms.

CONSTRUCT AND THE THIRD AND THE PROPERTY 
BANDARIA BENAND DE LACEDANISTACED BANDADANA















# В ОЖИДАНИИ ХИТА

### **GEARS OF WAR**

жанр игры: Action

**ДАТА ВЫХОДА:** 1 ноября 2007 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.gearsofwar.com

Недавно вице-президент компании **Epic Games** Марк Рейн (Mark Rein) рассказал о портировании Gears of War. Разработчики планируют добавить в оригинальный продукт еще пять новых глав. Получается, что продолжительность игры увеличится примерно на двадцать процентов. Откуда взялись дополнительные уровни? Дело в том, что за несколько месяцев до релиза на Xbox 360 авторов начали подгонять представители Microsoft: «Скорей, скорей, нам нужно успеть к началу рождественских продаж». Вот и пришлось ради экономии времени вырезать из последних двух актов несколько малозначительных для сюжета сцен. Так что мы увидим игру такой, какой она задумывалась изначально. В новоявленных эпизодах мускулистый солдат по имени Маркус Фениск вместе со своими напарниками из подразделения «Дельта» должен починить заклинивший разводной мост и спастись от голодного существа по кличке Брумак. Сорокафутовое чудовище вооружено мощным оружием, не говоря уж об острых зубах. Просто так его не одолеть - надо заманить в ловушку. Вопреки распространившимся в интернете слухам разработчики не собираются делать мультиплеер для нескольких платформ. Зато нам обещают добавить три новые сетевые карты (городской парк посреди разрушенных зданий, обветшавшую церковь и движущуюся в кратере вулкана платформу).



Похоже, пришла пора уносить ноги.

#### FIFA 08



евой ногой у этого футболиста ничуть се, чем правой.

дата выхода: Октябрь 2007 года информация в интернете: www.fifa08.ea.com

Спортивное отделение Electronic Arts медленно, но верно портит свою репутацию. Если сравнить **FIFA 08** с предыдущим эпизодом сериала, то вы найдете не очень много отличий. Помимо изменившихся составов команд в этом году мы получим семь новых стадионов (четыре из них - немецкие), три дополнительных чемпионата (чешский, ирландский и австралийский), усовершенствованную анимацию движений, а также модернизированную систему управления. Игроки научатся обманным движениям и регулированию точности пасов на ходу. На силу ударов и качество исполняемых финтов повлияют характеристики виртуального футболиста. Так что теперь далеко не все спортсмены смогут повторить трюки Роналдиньо и поразить ворота с 30 метров, как Роберто Карлос.

Советуем тебе не обращать внимания на красивые картинки. Детализированные модели футболистов и динамическое освещение смогут оценить только обладатели приставок нового поколения. EA Canada продолжает издеваться над пользователями РС. Вот уже третий год подряд разработчики создают улучшенный вариант игры для Xbox 360, а мы получаем убогую версию для Play-Station 2 с увеличенным разрешением экрана. Интересно, когда боссы Electronic Arts поймут, что владельцы компьютеров уже давно готовы к переходу на графику нового

#### FOOTBALL MANAGER 2008

жанр игры: Sport/Management ДАТА ВЫХОДА: 19 октября 2007 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: fm08.footballmanager.net

Sports Interactive анонсировала Football Manager 2008. В новом эпизоде сериала ты найдешь более 5 тысяч клубов из различных стран мира, в том числе российскую Премьерлигу и первый дивизион. Благодаря изменениям в интерфейсе меню перестали казаться чересчур громоздкими. Тебе по-прежнему необходимо оперировать большим количеством статистических данных, просто теперь операции выполняются намного проще. Например, в специальном календаре отмечены все события в жизни команды, а в трансферном центре можно сравнить предложения от различных клубов. Для новичков предусмотренрежим обучения.

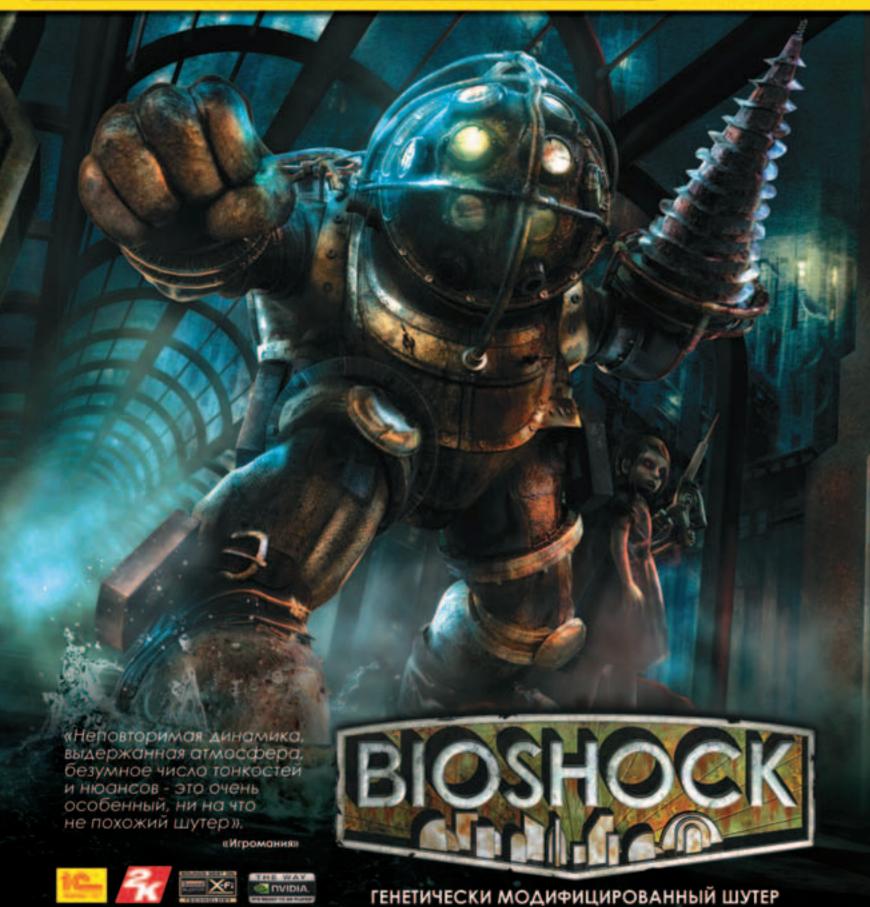
На этом нововведения не заканчиваются. Отныне виртуальный тренер узнает мнение совета директоров не только о выступлении команды, но и о проводимой финансовой политике. А еще тебе придется намного чаще общаться с футболистами и прессой, а также устраивать для болельщиков специальные мероприятия в дни проведения малопосещаемых матчей. Технология FaceGen автоматически изменяет лица футболистов. Они стареют: за десять лет профессиональной карьеры талантливый игрок превратится из желторотого юнца в заматеревшего дядьку. К сожалению, разработчики не спешат расставаться с двухмерным движком. Вновь во время трансляций матчей по зеленому газону бегают неказистые кружочки-спортсмены. Впрочем, в спортивных менеджерах графика никогда не была на первом месте.



обе команды играют по классической хеме 4-4-2.

# 1 СМУЛЬТИМЕЛИА

o proposed patients
a core -1C. Myotal escupios
(17000), thereas a person -1C.
(17000), thereas a person -1C.
(17000), thereas a person -1T.
(1801), (1801), (1700), (



Games for Windows

http://games.1c.ru/bioshock http://bioshockgame.com/ ТЕКСТ: ЕЛЕНА БОЛОГОВА

## ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!





# PROJECT OFFSET

## ДОЛГОИГРАЮЩИЙ ПРОЕКТ

ЖАНР ИГРЫ

Action

До 64

**РАЗРАБОТЧИК** Offset Software

количество игроков

ИНФОРМАЦИЯ

**B UHTEPHETE** www.projectoffset.com

**ДАТА ВЫХОДА** 2009 год ебята, принимавшие несколько лет назад участие в разработке MMORTS Savage во главе с Сэмом Мак-Графом, организовали собственную компанию Offset Software. Они лелеяли идею создать шутер от первого лица, действие которого разворачивается в сказочном мире. Первые скриншоты и видеоролики оказались настолько красивыми, что сразу привлекли пристальное внимание игровой прессы и геймеров.

#### ТИШЕ ЕДЕШЬ

**Project Offset** – таково рабочее название грядущего шутера от первого лица. Работа над игрой длится уже несколько лет, а конца и края ей не видать. Подробностей крайне мало, почти никакие детали сюжетной линии не известны, однако кое-что прояснилось благодаря информации на официаль-



ном сайте проекта и нескольким демонстрационным роликам, недавно появившимся в сети.

Итак, в мире, где тебе предстоит сражаться, идет вечная борьба между силами добра и зла. Ты, разумеется, выступаешь на стороне положительных героев. Путешествие начнется с создания персонажа. Мы выбираем расу, пол, класс, облик героя, к тому же разработчики обещают придумать для каждого персонажа интересную историю.

Главный козырь Offset Software – собственный графический движок. Судя по роликам, картинка будет сказочно красивой, чего только стоят драконы, на спинах которых можно летать. В целом тебя ожидает вполне привычный набор – прогулки и сражения на земле и в подземельях, битвы с разнообразной нечистью, выполнение поручений, а также сбор артефактов, доспехов и оружия для главного героя.

#### ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ

Помимо одиночного режима разработчики готовят и многопользовательский, где появятся три режима: кооперативный, командный и deathmatch. Тебе предоставят на выбор пять классов персонажей: воин, строитель, целитель, лучник и



#### КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

До рождения Offset Software Сэм Мак-Граф вместе с братьями Тревором и Трэвисом Стрингерами работал в компании S2 Games. Они трудились над многопользовательской RTS Savage. На заработанные деньги ребята создали собственный графический движок, это и положило начало разработке Project Offset.

маг. Заодно придется определиться с фракцией, за которую предстоит сражаться. В битве могут принимать участие шестьдесят четыре игрока, поровну за каждую сторону. Задания зависят от твоего выбора. Добро подразумевает помощь всем и вся. Зло, наоборот, – безжалостное уничтожение противника. За успешное выполнение заданий игроку начисляют очки опыта, попутно ему достанутся различные артефакты.

Хорошее начало положено, будем надеяться, что парни из Offset Software наконец соберутся и закончат работу над игрой, которую так долго ждут и журналисты, и геймеры. Хотя сроки релиза, как заведено, опять отодвинулись – на 2009 год. **РСG** 

Судя по роликам, картинка будет сказочно красивой, чего только стоят драконы, на спинах которых можно летать

# 1 СМУЛЬТИМЕЛИА

То вопросан оттоных запунка в условий работы в тоти - 10 Муничения, ресоборцияться в ферму - 10-123350, Менева, а ч 64, ул. белезнейская, 21, том... (483) 727-82-67, беже (486) 661-44-97





ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy **ИЗДАТЕЛЬ** 

Ubisoft Entertainment

**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ**<u>GFI/Pyccoбит-M</u>

РАЗРАБОТЧИК

Ubisoft Shanghai

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**До 8

ИНФОРМАЦИЯ

**B UHTEPHETE** www.rev64.com

ДАТА ВЫХОДА

<u>І квартал 2008 года</u> **ЗНАМЕНИТОСТЬ** 

Креативный директор

Мишель де Платер (Michael de Plater) о времен Карибского кризиса угроза применения ядерного оружия не дает сверхдержавам развязать третью мировую войну. Вот уже четыре десятилетия крупные страны если и ввязываются в вооруженные конфликты, то только со слабыми государствами.

#### **ТРЕТЬЯ МИРОВАЯ**

Сценаристы **Tom Clancy's EndWar** дали волю фантазии. В 2011 году США и Европейский союз заключат соглашение о создании в космосе противоракетной защиты. Через три года союзники обменяются пробными ядерными ударами. Эксперимент пройдет удачно: все запущенные боеголовки будут уничтожены за несколько тысяч километров от земли специальным лазерным оружием. Жители по обе стороны Атлантического океана вздохнут с облегчением: наконец-то они могут выкинуть свои дозиметры на помойку. Казалось бы, живи и радуйся. Но не все так просто...

В 2015 году сразу несколько ведущих нефтяных компаний признались, что вопреки оптимистичным прогнозам за-



пасы черного золота в арабских странах подошли к концу, а действующие скважины остались только в России. Мировой фондовый рынок моментально отреагировал на печальную весть – цена за баррель подскочила до 200 долларов. Ведущие европейские страны, за исключением Великобритании, объединились, чтобы сообща противостоять разразившемуся экономическому кризису.

Наша страна быстро стала самым богатым государством в мире. Вырученные деньги правительство потратило на перевооружение армии. В 2017 году Россия присоединила к себе Белоруссию и отправила три танковые дивизии на территорию Украины. Но этого «кровожадным Иванам» показалось мало. В 2020 году русские пожелали покорить весь мир и начали третью ми-

В 2017 году Россия присоединила к себе Белоруссию и отправила три танковые дивизии на территорию Украины





**З** стороны сражаются за мировое господство

**40** реально существующих мест для сражений

120

человек участвуют в разработке игры



#### Я НА СВЕТЕ ВСЕХ МИЛЕЕ...

Tom Clancy's EndWar выделяется среди конкурентов необычным геймплеем и впечатляющей графикой, но больше всего разработчики гордятся голосовой системой управления. В конце мая на мероприятии Ubidays креативный директор Мишель де Платер (Michael de Plater) не стеснялся нахваливать свое творение: «Как только вы попробуете нашу систему управления, вы сразу познаете нечто новое. Уверяю вас, такой реализм в стратегических играх раньше был недостижим».



ровую войну. Разумеется, Европейская Федерация и США должны отстоять свою независимость.

#### И КОМАНДИР, И СОЛДАТ

По мнению разработчиков, современные RTS отличаются от второй части **Dune** лишь трехмерной графикой. Вот уже пятнадцать лет подряд доморощенные генералы смотрят на поле боя сверху и отдают приказы своим подчиненным. Можно опустить камеру с высоты птичьего полета поближе к земле, но при этом все равно ощущаешь себя эдаким богом войны, который наблюдает за происходящим со стороны. Авторы Tom Clancy's EndWar хотят совместить классическую стратегию с тактическим экшеном. Геймплей напоминает трехслойный пирог. Ты определяешь военную политику своей страны: финансируешь научные исследования, формируешь новые подразделения, закупаешь современное оружие и прочая, и прочая. Затем меняешь костюм президента на форму маршала: анализируешь положение дел на фронте, размещаешь войска на стратегической карте и приказываешь атаковать те или иные позиции противника. Наконец, ты принимаешь непосредственное участие в сражении, будучи рядовым бойцом небольшого подразделения, при этом камера располагается за спиной персонажа. Представь себе спортивный симулятор Madden NFL, где события разворачиваются не на зеленом газоне стадиона, а посреди полуразрушенных городов. Ты переключаешься между бойцами, перемещаешься по полю боя и с помощью голосовых команд отдаешь приказы своим братьям по оружию.

Почему разработчики решили пойти на столь необычный шаг? Издательство **Ubisoft Entertainment** надеется на то, что их игра произведет впечатление на владельцев как персоналок, так и приставок нового поколения. Линь-микрофон может быть равноценной заменой классическому управлению мышью.

#### ДРУГАЯ ВОЙНА

Через тринадцать лет в сражениях задействуют не только обычную пехоту, артиллерию, танки, самолеты, корабли и ядерные ракеты, но и фантастические виды оружия: лазерные и микроволновые пушки, беспилотных роботов-охотников и специальные подразделения солдат в костюмах-экзоскелетах (в подобное обмундирование облачен главный герой *Crysis*). В отличие от остальных противоборствующих сторон американцы могут отправить с орбитальной станции «Звезда свободы» три подразделения космических десантников в любую точку планеты. Остается добавить, что игра создается на базе Unreal Engine 3.0. Движок позволяет выводить на экран монитора более тысячи юнитов. К сожалению, это все, что нам известно о Tom Clancy's EndWar. Мы вернемся к амбициозному проекту Ubisoft Shanghai, как только разработчики раскроют новые секреты. РСС





#### ЕСЛИ ЗАВТРА ВОЙНА

Сценаристы игры уверяют, что они внимательно следят за последними достижениями военных. Начиная с 1990 года, США вложили в свою систему противоракетной обороны миллиарды долларов. Разработчики предполагают, что через четыре года американцы и европейцы смогут настроить стопроцентную защиту. Ядерную боеголовку вероятного противника уничтожит либо запущенный со спутника лазерный луч, либо отправленная с земли специальная ракета-перехватчик. В случае неудачи в воздух поднимутся несколько эскадрилий самолетов-истребителей.













Игра никогда не отличалась пропорциональностью: фермеры высотой с дом – нормальное зрелище.

# AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES

### ВО ИМЯ ПЕРЦА

#### ЖАНР ИГРЫ

Real-time Strategy издатель

### Microsoft PA3PA50T4NK

Big Huge Games и Ensemble Studios

#### ЗНАМЕНИТОСТЬ

Брайан Рейнольдо

(Brian Reynolds), дизайнер

количество игроков

#### <u>До 8</u> **информация**

**B UHTEPHETE** www.ageofempires3.

com

**ДАТА ВЫХОДА** Осень 2007 года

индустрии компьютерных игр есть один непреложный закон: дополнения должна создавать студия, выпустившая оригинал. Только так, по мнению издателей, можно сохранить привлекательность проекта и не получить в итоге невесть что в знакомых декорациях. Но забота о нас – это одно, а что если сроки поджимают и без помощи не обойтись? В таком случае принято звать на помощь известные команды, которые себя зарекомендовали как мастера в том или ином жанре.

Наверное, примерно так рассуждали менеджеры Microsoft, бесцеремонно отдавшие на растерзание второе дополнение к Age of Empires III в руки Big Huge Games (прославившейся благодаря таким стратегическим хитам, как Rise of Nations и Rise of Legends). И хотя в списке разработчиков Ensemble Studios все еще значится, ее роль в проекте окутана тайной. По крайней мере все интервью, каса-



ющиеся игры, дают представители Big Huge Games. И каждый раз они тактично намекают, что все теперь зависит от их воли и пожеланий.

#### ЧАЙ СО СЛОНОМ

Так, новые авторы решили, что посвятят адд-он азиатским странам. На поле брани выйдут воины трех цивилиза-

Одним из заданий станет битва за Великий шелковый путь, проходящий через Китай, Индию и прочие восточные страны





**З** новые цивилизации

**15** чудес света



дополнительных миссий



ций – китайцы, японцы и индусы. Для каждой сделают по кампании из пяти миссий. Одним из заданий станет битва за Великий шелковый путь, проходящий через Китай, Индию и прочие восточные страны. Тебе предстоит захватить его и защитить от посягательств соперников. В награду – роскошные виды азиатских базаров, наполненные чарующими ароматами специй. Вообще, внимание к мелким деталям в *The Asian Dynasties* доведено до совершенства. И это касается не столько графики, сколько особенностей культуры Древнего Востока.

Именно поэтому лейтмотивом всей игры станут в первую очередь азиатские традиции. Далеко не только чайная церемония или поклонение странным божествам, но и умения юнитов, а также национальные особенности. К примеру, здесь одним из ключевых зданий является Консулат (Consulate), позволяющий налаживать дипломатические отношения с европейцами. Последние с радостью пришлют тебе несколько видов юнитов, но взамен потребуют дорогостоящие по тем временам чай, специи и шелк.

#### ДО ПОСЛЕДНЕГО САМУРАЯ

В остальном The Asian Dynasties ничем особенно не отличается от своей предшественницы. Тебе все так же придется тратить уйму времени и сил на развитие базы, сбор ресурсов и обучение

бойцов. Разве что юниты стали чуть более оригинальными. К примеру, индийские слоны, дебютировавшие во второй части сериала, снова вернутся. Как и раньше, их несколько разновидностей: одни идеально подходят для ближнего боя, другие таскают на спине катапульты, снаряды которых разят врагов с большого расстояния.

В японской армии есть сильные пешие воины - самураи, но стоят они недешево. Так что тебе необходимо внимательно следить за экономикой, чтобы не остаться у разбитого корыта. Однако сделать это не так-то просто, ведь жители Страны восходящего солнца не могут охотиться, а значит еду им придется добывать другими способами. Кормить же ораву грозных воинов ягодками и грибочками - не лучший вариант. Того и гляди устроят массовое самосожжение или что там у них еще принято... На этом фоне идеально выглядят китайцы, стремящиеся к покою и добрососедству. Они, как говорят разработчики, лучше всего подходят под понятие сбалансированной нации. Неплохая экономическая модель и довольно дешевые юниты - вот и весь секрет успеха. Правда, когда ты начнешь строить Великую китайскую стену, готовься сполна оценить все особенности местного менталитета. Вечно голодные и недовольные рабочие станут куда более грозной силой, чем кажется на первый взгляд.

Но все это уходит на второй план, когда смотришь первые видеоролики. Тихая музыка, деревянные здания, украшенные сотнями пестрых флажков, праздношатающиеся купцы, предлагающие купить перец... Все это настраивает на романтический лад. Возможно, именно этого и не хватает воинственно настроенной Age of Empires III, где смерть – смысл жизни. РСБ



#### ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СЛОЖНО

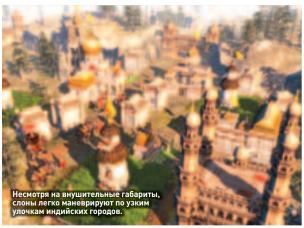
В угоду опытным игрокам разработчики в значительной степени переработали режимы. Как заявил Брайан Рейнольдс (Brian Reynolds), отныне высокий уровень сложности – это не просто увеличение здоровья у юнитов противника, но и изменение стиля ведения боя. Они смогут чаще перестраивать ряды, мудрее подбирать состав армии и вовремя менять позиции, пытаясь окружить тебя. При этом легкий и нормальный режимы, созданные специально для новичков, останутся такими же, как в оригинале.





#### ХАРДКОРЩИКИ ЗНАЮТ ЛУЧШЕ

Чтобы поднакопить идей для улучшения мультиплеера, разработчики обратились к игрокам, занимающим первые двадцать мест в рейтинге лучших онлайновых бойцов. Благодаря подсказкам поклонников авторы серьезно преобразовали систему горячих клавиш – их станет куда больше. Изменится и интерфейс, который не критиковал разве что ленивый, – некоторые элементы уберут, некоторые, наоборот, добавят. Правда, пока неясно, отразятся ли эти нововведения на одиночном режиме.





First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
GSC World Publishing

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GSC World Publishing

РАЗРАБОТЧИК
GSC Game World

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
ДО 32

ИНФОРМАЦИЯ
В ИНТЕРНЕТЕ

com/clearsky/index\_ ru.html **дата выхода** I квартал 2008 года

www.stalker-game.

рилавки магазинов пустуют, рекорды прохождения установлены, все концовки открыты. Закончились жаркие споры и сетевые баталии «стенка на стенку» между фанатами S.T.A.L.K.E.R. и теми, кто остался недоволен игрой. Да, изъянов в творении GSC было немало, но играли в него все. И до сих пор Зона не хочет отпускать многих охотников за тайнами и приключениями. Для них авторы и приготовили сюрприз.

#### ПРОГНАТЬ ТУЧИ

Сдается мне, ад-дон не зря назвали *Clear Sky*. Массу недочетов, на которые не пожаловался разве что ленивый, надо исправлять. Нам обещают доведенный до ума интерфейс, новую систему апгрейдов оружия с возможностью починки и (о, радость!) систему быстрого перемещения по 3оне. В принципе, все это можно было сделать и с помощью патчей, поэтому разработчики не ограничились подобными мелочами.



Очень серьезно потрудились над графикой. Во-первых, дополнение выйдет на усовершенствованной версии движка X-Ray (версия 1.5). Во-вторых, анимацию существенно доработают, так что с «щелкунчиками» говорить тебе больше не придется. Ну и, в-третьих, обещаны новые приятные мелочи вроде поддержки DirectX 10 и

эффекта Motion Blur. Но и конфигурация твоего компьютера должна быть соответствующей.

#### ДАВНЫМ-ДАВНО...

Главная изюминка сюжета Clear Sky в том, что это приквел к оригиналу. 2011 год, несколько месяцев до начала событий **Shadow of Chernobyl**. Как

Чтобы одержать верх над противником, нам придется захватывать два вида контрольных точек: ресурсные и технологические



Факты

год до начала событий оригинальной игры фракций ведут войну – версия движка X-Ray



#### ПРОСТОРЫ

Насколько велика будет территория, доступная нам в Clear Sky, разработчики пока не сообщили. Зато точно известно, что добавятся локации Красный лес, Лиманск и подземелья Припяти. Те же места, которые просто перенесут из оригинальной игры, немного изменят, чтобы они вписались в стилистику адд-она. Уже по скриншотам видно, что среди добавленных территорий есть интересные «достопримечательности» вроде железнодорожного депо или разрушенного бассейна.



ни странно, тогдашняя Зона сильно отличается от той, что мы уже исследовали. Стрелок только что открыл путь внутрь, и все восемь фракций сталкеров борются за контроль над территориями. К одной из них ты и должен примкнуть (за исключением двух неназванных группировок, куда не сможешь попасть; скорее всего, это военные и наемники). От твоего выбора зависит набор заданий и, быть может, даже развязка истории.

Понятное дело, раз ты присоединился к какой-то «банде», то будешь выполнять миссии не в гордом одиночестве, а в компании других сталкеров. Именно поэтому авторы уделили столько внимания искусственному интеллекту. Управляемые компьютером бойцы отлично взаимодействуют друг с другом и даже освоили новые приемы (например, метание гранат). Улучшится и разрекламированная система A-Life, управляющая поведением живых существ в Зоне. Теперь она просчитывает и стычки между враждующими фракциями.

Чтобы одержать верх над противником, нам придется захватывать два вида контрольных точек: ресурсные и технологические. Первые обеспечивают нас артефактами, которые окажутся очень полезны. Благодаря вторым мы получим более совершенные виды оружия и амуниции (невиданные раньше). Богатство и военная мощь фракции напрямую зависят от подчиненных территорий. Сразу видно, что система

позаимствована из реалтаймовых стратегий, но, согласись, выглядит она гораздо интереснее, чем в большинстве командных шутеров.

#### ЧЕМ ДАЛЬШЕ В ЗОНУ...

По правде говоря, война ведется из-за артефактов. Естественно, ассортимент расширится, да и процесс сбора заветных талисманов сильно усложнится (появятся новые ловушки). Как ты помнишь, в оригинале реликты валялись прямо под ногами и поднимать их зачастую было просто лень. Но в адд-оне, чтобы найти полезную вещь, придется исследовать территорию со специальным приборчиком, который мы носим в левой руке. Разумеется, при таком раскладе ничего серьезнее пистолета для самообороны ты держать не сможешь. Либо война, либо собирательство. Мы побываем в новых местах (о них смотри во врезке) и познакомимся с невиданными монстрами. Правда, авторы пока ничего про них рассказывать не желают.

#### **TAK CKOPO?**

Вспомнив тот факт, что Shadow of Chernobyl делали целых шесть лет и постоянно откладывали, можно усомниться в намеченной дате релиза. Первый квартал 2008 года - не слишком ли короткий срок для исполнения всех обещаний? Надеемся, ничего не урежут в последний момент, как это случилось с оригиналом. А пока будем надеяться и ждать. Опять. **РСС** 





#### ЗАКОНЫ НЬЮТОНА

Отдельно стоит упомянуть значительно улучшенную физику. Интерактивность окружения в адд-оне на порядок выше, чем раньше. Плитка действительно отлетает от стен при попадании пуль, а от взрывной волны предметы разлетаются по комнате. Нас даже порадуют возможностью разрушать перегородки между помещениями, чтобы проложить себе путь к цели. Однако есть вероятность, что это все-таки управляется скриптами. В эпоху шутеров, основанных на полностью правдоподобной физике (вспомни тот же CellFactor), странно было бы не уделить внимание данному аспекту.

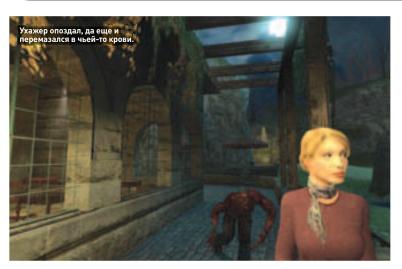


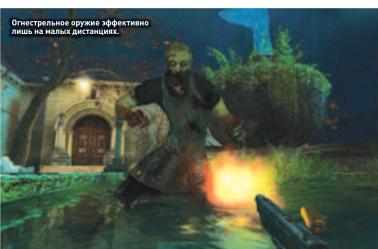




Факты

ржавый трактор в качестве тяжелого оружия коктейль Молотова сжигает толпу мертвецов года разработчики корпят над проектом





# THEY HUNGER: LOST SOULS

### ТЫ ВИНОВАТ ЛИШЬ В ТОМ, ЧТО ХОЧЕТСЯ МНЕ КУШАТЬ

ЖАНР ИГРЬ

First-Person Shooter
PA3PA60TYUK

Black Widow Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Не объявлено информация

B WHTEPHETE www.blackwidow-

games.com

**ДАТА ВЫХОДА** 2007 год

ЗНАМЕНИТОСТЬ

Нил Манк (Neil Manke), главный дизайнер изнь так коротка. Спеши увидеть мир!» – гласит слоган одной известной туристической компании. Но мог ли путешествующий по Европе одинокий турист предположить, что его жизнь окажется под угрозой как раз из-за желания побывать за границей? В надежде исцелить тяжелую душевную травму он забрел в тихий монастырь, обитатели которого оказались крайне неприветливыми хозяевами.

Вместо того чтобы предложить ночлег и скромную трапезу «чем бог послал», они сами собираются поужинать бедолагой. Почему благочестивые монахи и жители города превратились в кровожадных зомби – пока неизвестно, но причины произошедшего не так уж важны. В сложившейся ситуации главное – выжить, а без подходящей экипировки справиться с этой задачей непросто. Действие разворачивается не в суетном XXI веке. Мы переносимся в размеренные будни 60-х годов прошлого столетия. Поэтому не жди, что тебе

выдадут высокотехнологичные штурмовые винтовки с лазерной оптикой и многозарядные бластеры. Придется отбиваться от наседающих пожирателей мозгов подручными средствами. Разработчики делают ставку на ближний бой: даже огнестрельное оружие вроде дедовской берданки или ржавого пистолета на больших дистанциях неэффективно. Не говоря уж о том, что герой путешествует налегке и смертоносные игрушки еще нужно заполучить. Поначалу вместо дроби и бутылок с зажигательной смесью в ход идут ножи, мясницкие крюки и другая кухонная утварь, способная изничтожить врагов.

Зомби отличаются друг от друга «свежестью» и, как следствие, проворностью. Трупы, не успевшие разложиться, в скорости практически не уступают людям и даже способны принимать простые тактические решения. Те же, кто несколько месяцев кормит собой червей, еле переставляют ноги. Да и выглядят отвратительно: авторы изображают мертвецов «без купюр» и честно предупреждают, что игрокам со сла-



#### **ЗОМБИ В МОДЕ**

В ближайшие полгода ожидается появление сразу двух проектов, где надо сражаться с зомби, причем оба на движке Source. Но если They Hunger: Lost Souls повествует о приключениях героя-одиночки, то Left 4 Dead посвящена командным боям. Причем чудищами также управляют игроки.

быми желудками в **They Hunger: Lost Souls** делать нечего.

Самое интересное, что перед нами четвертая часть одноименной серии, хотя сюжетом с тремя предыдущими она не связана. They Hunger, They Hunger 2 и **They Hunger 3** появились в 1999, 2000 и 2001 годах соответственно и быстро завоевали почетное звание лучших однопользовательских модификаций Half-Life. В основе нового эпизода лежит уже отлично себя зарекомендовавший движок Source. Это значит, что виртуальный мир получится действительно правдоподобным, а оторванные конечности будут разлетаться по углам в соответствии со всеми законами физики. Расчленять полчища зомби в таких условиях одно удовольствие. РСС

Почему благочестивые монахи и жители города превратились в кровожадных зомби – пока неизвестно



# По мотивам одноименного фильма с участием «Квартета И»

















Техническая осадержка для зарегистрарованных вом зователей с почереннях политикку с 40 00 до 17 00 го так. (495) 789-75-01 или по беститному комеру 8-800-555-2852, е так перейодили. Компания "Бука", 115/20, Москв. Каширское шесек. 1 Імеря. 21





#### ЖАНР ИГРЫ

Role-Playing Game/ Action/

### Real-Time Strategy издатель

Focus Home Interactive

#### ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Бука Разработчик

#### Sirius Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

#### До 8 информация в интернете

www.paradisecity-the-

#### game.com ДАТА ВЫХОДА

18 октября 2007 года

оклонники Gangland и серии Gangsters, ликуйте! Скоро на вашей улице праздник: новая столица виртуальных гангстерских войн Paradise City ждет всех желающих уже в октябре. Благодаря отечественному издателю проекта компании «Бука» (за что ей отдельное спасибо) нам удалось одним глазком взглянуть на беспредел, который творится в «городе-сказке». И мы остались довольны.

#### РАЙОНЫ-КВАРТАЛЫ

С высоты птичьего полета Paradise City кажется безжизненным: даже контуры зданий едва различимы изза тумана и выхлопных газов. Но стоит приблизить камеру, как перед нами предстают вполне правдоподобные улочки и бульвары. Туда-сюда шныряют нервно озирающиеся прохожие, на каждом углу стоят группы подозрительных типов, вооруженных «пушками», дубинами или на худой конец кастетами. То и дело из подворотен доносятся выстрелы и предсмертные



стоны жертв кровопролитных разборок. Да, Paradise City – город, которым правит криминал. Власти давно оста-

вили попытки навести здесь порядок: против толпы разъяренных гангстеров и SWAT бессилен.

Нужно постоянно следить за обстановкой в подконтрольных районах, вербовать по необходимости новых членов банды и тренировать их



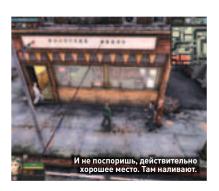


игровых персонажа. Кого выберешь ты?

районов. . Готовьтесь. мафиози, мы идем!



различных . умений – мало не покажется!



Но опасность распространения загадочной болезни, источник которой находится в «райском» поселении, вынудила правительство Соединенных Штатов прислать сюда трех агентов. Их задача - всего-то стать главами местных преступных синдикатов, после чего сдать банды в руки закона и вернуться домой живыми и невредимыми.

Жанр амбициозного проекта Sirius Games однозначно определить трудно: это и RPG, и экшен, да еще и стратегия в реальном времени. Тем, кто играл в упомянутые во вступлении проекты, будет нетрудно сообразить, какова на вкус сия дикая на первый взгляд смесь. Для остальных поясним.

Основное занятие в Paradise City - зачистка улиц и контроль над районами города. В каждом округе есть свой вожак. Дорогу к его резиденции мы прокладываем буквально по трупам. Словно в *Diablo*, бегаем по кварталам, уничтожаем урок. Что не только приятно, но еще и полезно (чем - поясним ниже). Если мы победим местного воротилу, то сможем заключить мировое соглашение. Сразу после этого он отдаст нам все прибыльные заведения в районе: отели, магазины, бары... Вся шайка начинает работать на вас и приносить неплохие деньги. Однако игрок – не единственный, кто хочет властвовать в «Раю». Можешь не сомневаться, другие мафиози то и дело будут навещать наших вожаков и пытаться переманить их на свою сторону. Поэтому стоит позаботиться об охране. Нанимаем головорезов, разведчиков, ну и врача, конечно. И тогда за свой «бизнес» можно не волноваться, сосредоточившись на захвате новых кварталов.

#### ЭТО ВОЙНА

Несмотря на «крышу», атак все равно не избежать. Следовательно, нужно постоянно следить за обстановкой в подконтрольных районах, вербовать по необходимости новых членов банды и тренировать их. К слову, о себе забывать тоже не стоит. Увы, в бета-версии нельзя было развиться дальше третьего уровня, поэтому оценить ролевую систему в полной мере не удалось. Однако все равно ясно, что геймплей сильно зависит от умений и прокачки персонажа. Николас Портер с автоматом наперевес стремительно и беспощадно расстреливает врагов, Энжел Варгас бесподобна в ближнем бою. А вот дипломатический талант Бориса Чекова в бета-версии так и не проявился. Да, бездельники из бара всего за 1000 долларов соглашались оберегать Борю от неприятелей, но в чужих районах коммуникабельность Чекову не помогала: в него начинали стрелять раньше, чем он успевал открыть рот. Доступные в бета-версии четыре главы кампании пролетели незаметно. Однако, как долго не надоест *Escape From* Paradise City, судить сложно. Поначалу гангстерские войны не на шутку захватывают, но не наскучат ли они? Пока мы не готовы ответить. РСС



#### XNT?

Немаловажное замечание: Sirius Games не кричит на каждом углу, что их игра - шедевр. Действительно, Escape from Paradise City до проекта ААА-класса недотягивает. Здешний АІ кому-то покажется гостем из прошлого века. Да и куда теперь в масштабных играх, действо которых разворачивается в городах, без возможности управления автомобилем? Свободы, как в Grand Theft Auto 3, тоже ждать не стоит. Авторы сосредоточились на основном - гангстерских войнах и, думается, не прогадали.





#### «БУРАТИНЫ» В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ

Графический движок Escape From Paradise City трудно назвать отвечающим современным высоким стандартам. Однако, несмотря на некоторую устарелость, картинка ничуть не смущает. А уж погодные эффекты и вовсе вызывают умиление: до чего хорош дождь! Совершенно не раздражает и туман, скрывающий все объекты в 100 метрах от персонажа. Ведь смог – непременный атрибут большого индустриального города. А вот персонажам недостает полигонов. Лица их невыразительны, а тела будто вырублены топором. Одним словом, «буратины».





# LEGENDARY: THE BOX

## НОВЫЙ АРМАГЕДДОН

#### ЖАНР ИГРЬ

First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ

Gamecock Media Group
PA3PA60T4NK

Spark Unlimited

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**Не объявлено

**КИ**ДАМЧОФНИ

В ИНТЕРНЕТЕ

www.legendary-

thebox.com
ДАТА ВЫХОДА

| I квартал 2008 года

орой кажется, что разработчики компьютерных игр просто помешаны на конце света. Сколько раз мы спасали мир от апокалипсиса? А сколько раз восстанавливали человеческую цивилизацию?

На прошедшей ЕЗ показывали такие громкие проекты, как Fallout 3 и Hellgate: London. Сможет ли на их фоне выделиться малоизвестный экшен с непривлекательным названием? Посмотрим, чем же хороша Legendary: The Box.

#### ЛЮБОПЫТНОЙ ВАРВАРЕ...

Создатели взяли за основу сюжета легендарную, но не очень часто встречающуюся в играх легенду о ящике Пандоры. Но обо всем по порядку.

Однажды профессиональный вор по имени Чарльз Декарт получил заказ –



выкрасть загадочный экспонат из ньюйоркского музея. Мужик он суровый, свое дело знает, вопросов лишних не

задает, но соблазн заглянуть в украденный ящик с красивым орнаментом был слишком велик. Как только Чарльз

Крылатая тварь, недолго думая, вышибет головой окна и попытается тебя достать, просунув внутрь огромный клюв





враждующие стороны

**В** длительных эпизодов

12

видов огнестрельного оружия

открыл коробку, Нью-Йорк (а вскоре и весь мир) заполонили мифические чудовища, проникшие на Землю через портал. На руке Декарта появился загадочный символ. Узнать, что случилось и как это исправить, – наша миссия номер один.

Вообще, показанная на ЕЗ презентация выглядит очень зрелищно. Откровенно говоря, просто захватывает дух. Нас с ходу знакомят с главными особенностями игры. Во-первых, разрушения действительно впечатляют. Вовторых, нашими врагами станут не банальные скелеты, злобные демоны или коварные инопланетяне, а грифоны, големы, оборотни и прочие персонажи мифов. А затем на сцене появится сам заказчик грабежа - ЛаФей. Основатель Черного Ордена попытается заполучить Ящик Пандоры, чтобы подчинить себе монстров. Его нам также придется остановить.

#### **МЕЖ ДВУХ ОГНЕЙ**

Вот в таком нелегком положении и оказывается наш герой. С одной стороны - свирепые и чертовски сильные чудовища, с другой - смышленые и хорошо вооруженные бойцы Ордена. Кстати, зверюги тоже далеко не глупы. Разработчики, например, научили их ориентироваться в окружающей обстановке в зависимости от местонахождения игрока. Что это значит? Все просто. Представь, на улице на тебя нападает огромный грифон. Вполне логично, что ты постараешься спрятаться от него в ближайшем магазине, но не тут-то было. Крылатая тварь, недолго думая, вышибет головой окна и попытается тебя достать, просунув внутрь огромный клюв. Вряд ли когда-нибудь ты найдешь безопасный угол, где можно передохнуть.

С оборотнями тоже свои заморочки, ведь они перемещаются по стенам и потолку, пытаются зайти сзади, причем нападают всей стаей сразу. Но и на этом умельцы из **Spark Unlimited** не остановились. Специально для монстров они ввели понятие «ярость», но об этом немного ниже.

Бойцы Черного Ордена своим поведением практически не отличаются от солдат из других шутеров, разве что у них крайне удачный АІ. Но и тут тебя ждет интересный нюанс. Члены Ордена и монстры ненавидят не только тебя, но и друг друга. И дерутся, даже забывая о существовании игрока. Но кто бы ни одержал верх, все равно придется добить победителя.

#### **GUNS'N'ROSES**

А помогут тебе две вещи: внушительный арсенал и печать на руке. К нашим услугам около дюжины всевозможных стволов, в том числе дробовик, штурмовая винтовка и устрашающего вида пулемет. Правда, носить с собой позволят, как это сейчас модно, лишь два вида оружия. Кстати, странный символ, оставшийся «на память» от Ящика Пандоры, поможет тебе высасывать жизнь из противников и восстанавливать собственные силы.

И напоследок о графике. Игру создавали на знаменитом ядре Unreal Engine 3. Текстуры, спецэффекты, модели противников – все выглядит просто отлично. Не отстает и физика: все разрушения обсчитываются в реальном времени, так что даже не думай о скриптах.

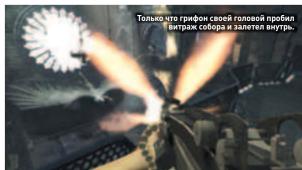
Согласись, **Legendary: The Box** выглядит неплохо даже на фоне давно ожидаемых хитов. Получится ли у Spark Unlimited действительно популярная игра, или она разделит судьбу множества проходных середнячков? **PCG** 



#### **ШАХМАТЫ ВТРОЕМ**

В Legendary: The Box нам обещают очень интересный мультиплеер. Разработчики решили отказаться от стандартных режимов вроде Capture the Flag и DeathMatch, но о своих находках говорят пока неохотно. Известно лишь, что по большей части нам придется бороться с монстрами, за которых поиграть, разумеется, не позволят. Также неизвестно, появятся ли в сетевой игре магические способности персонажа. В любом случае сражения трех противоборствующих сторон должны выглядеть как минимум интересно.







#### мифическое бешенство

Каждый монстр в игре наделен показателем гнева. Сначала он пытается достать тебя издали, швыряя чтонибудь тяжелое. После пары легких ранений подходит поближе, но все равно не забывает об осторожности. Если существо как следует потрепать, оно набросится на тебя, желая только одного: разорвать обидчика на куски. Если не успеешь увернуться, то получишь мини-игру, где нужно очень быстро нажимать на определенные кнопки. Все сделаешь правильно – насладишься зрелишным финалом схватки.





Игра за каждого из восьми персонажей, как обещают разработчики, будет совершенно разная





игровых персонажей

уровней в разных уголках света

многопользовательских режимов





ного шоу проливают кровь и пытаются выжить, сражаясь с десятками наемников.

#### РУССКИЕ ИДУТ

Радует, что среди восьми персонажей The Club нашлось место и нашему соотечественнику. Господин Драгов по прозвищу Зверь - самый опасный преступник за всю историю России. Для его поимки потребовалось три отряда спецназа. Но и за решеткой Драгов долго не просидел. Сбежав из самой охраняемой и секретной тюрьмы в Сибири, он на своих двоих прошел сотни миль по заснеженной тундре, пока его не настигли солдаты на вертолетах. Снайперы уже готовы были прикончить Зверя, однако из Кремля пришло сообщение о том, что Драгов нужен им живым. Убийцу усыпили, а очнулся он уже в Клубе.

У американского детектива Ренвика - своя история. Он прослужил тридцать лет в полицейском управлении

Нью-Йорка: десятки раскрытых дел, безупречная репутация... Все в его жизни было замечательно, но однажды он случайно узнал о Клубе. Начав расследование, Ренвик понял, что и в полиции, и в мэрии города у секретной организации есть свои люди, и вынужден был уйти в отставку. После чего взялся распутывать дело собственными силами. И вскоре сам очутился в Клубе. Об остальных персонажах авторы говорят неохотно. Известно лишь, что некоторые участники попали сюда по собственному желанию. Кто-то пришел за острыми ощущениями, кто-то разочаровался в жизни и бросил вызов судьбе.

#### ПО ВСЕМУ МИРУ

У каждого героя, помимо собственной биографии и внешности, есть уникальные параметры. Ренвик, к примеру, весьма проворен, но не слишком вынослив. А наш соотечественник Драгов передвигается, как черепаха, зато отлично переносит пулевые ранения. Игра за каждого из восьми персонажей, как обещают разработчики, будет совершенно разная.

«Игровые» площадки Клуба разбросаны по всему свету. Это и сталелитейный завод в Германии, и федеральная тюрьма в Штатах, и океанский лайнер, и заброшенный склад. Пусть уровней немного (всего восемь), но каждый из них действительно уникален.

Судя по роликам, окружающий мир интерактивен. Обычным подрывом бочек дело не ограничится. Здесь рушатся мосты, ограждения, башни, а также взмывают в воздух автомобили и разлетаются в щепки деревянные конструкции... В общем, скучно не будет.

#### **МЯСНОЙ ДЕЛИКАТЕС**

Сами разработчики жанр The Club определяют как смесь экшена от третьего лица и гонок. Да, да, именно гонок. Мы уже видели игру воочию и гото-

#### ТАКИХ НЕ ЖАЛКО

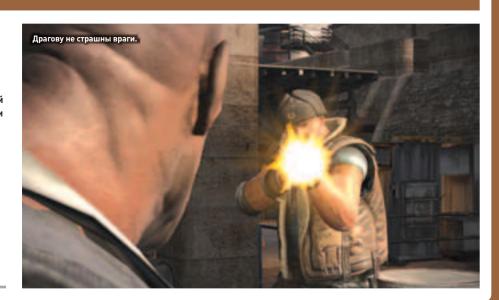
Остановить наше победоносное шествие по игровым площадкам Клуба пытаются не какие-нибудь там монстры, а самые обычные люди. Среди них есть и молокососы с пистолетами, и настоящие качки с дробовиками, винтовками и даже базуками. Не обойдется и без профессиональных вояк в бронежилетах и шлемах. Их завалить не так-то просто. Всего планируется десять различных врагов, причем некоторые из супостатов довольно необычны.





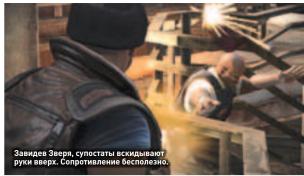
#### **МУЗЫКА ИХ СВЯЗАЛА**

Главную музыкальную тему для The Club напишет не кто-нибудь, а Джеспер Кид (Jesper Kvd) - известный датский композитор, который уже поучаствовал в создании таких игр, как Messiah, Hitman, Freedom Fighters и Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory. В данный момент он работает над музыкой Unreal Tournament III и Assassin's Creed. В сингле также прозвучат композиции Ричарда Жака (Richard Jacques), известного по приставочным Metropolis Street Racer и Headhunter.



## ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!





#### ЖИЗНЬ ЗА ДЕНЬГИ

Авторы считают Клуб уникальным заведением, но на самом деле их идея не нова. Достаточно вспомнить фантастический роман Стивена Кинга «Бегущий человек». Еще более свежий пример – фильм Элая Рота (Eli Roth) «Хостел», в котором таинственная организация отлавливала туристов и продавала право расправиться с ними богачам. Напрашиваются аналогии и с «Бойцовским клубом». Разработчики не скрывают, что они большие фанаты картины Дэвида Финчера (David Fincher).



вы подтвердить слова авторов. Персонажи стремительно перемещаются по уровню и отправляют врагов к праотцам. Так что все происходящее действительно походит на прохождение некоей трассы. Только вместо болидов – наши смельчаки, а вместо поворотов – стрельба по негодяям. Игровые режимы The Club тоже чем-то

напоминают гоночные. В одном случае нам нужно добраться из точки А в точку Б, в другом – «наворачивать круги» по уровню, собирать бонусы и убивать врагов, пока не кончится время (режим так и называется – Time Attack). Описание трех остальных правил игры – Siege, Survivor и Run the Gauntlet – авторы еще не разглашают. Никак сюрприз готовят. Что ж, названия нас уже заинтриговали.

Традиционного сингла в The Club нет. Никаких сюжетных линий – нас ждет незатейливый экшен. Мы не спасаем Землю и не боремся за справедливость, а просто набираем очки. Умелое уничтожение врагов вознаграждается. Уложил трех супостатов подряд выстрелами в лоб – получай соответствующий множитель. И баллы станут набираться еще быстрее.

Разработчики детально проработали систему учета действий игрока. На множитель влияют не только точные попадания, но и частота убийств врагов. Эффектные комбинации также вносят весомый вклад в конечный результат. Вizarre Creations говорит, что учитывается даже использование оружия по назначению. Авторы приводят в пример дробовик. Он, как известно, предназначен для ближнего боя. Следовательно, стрельба со средней и дальней дистанций почти не принесет очков.

#### ЗАРЯЖАЙ

К слову, арсенал в The Club планируется весьма обширный. Четыре пистолета, два шотгана, шесть автоматических пушек (в том числе многоствольный пулемет), четыре винтовки, базука, три вида гра-

нат... Сотрудники Bizarre Creations, по их собственному утверждению, делают игру не на пару дней, а на месяцы или даже годы. «Мы не хотели, чтобы The Club стал одним из тех эпических проектов, которые после первого прохождения кладут пылиться на полку, - признается Бен Вард (Веп Ward), менеджер по связям с общественностью в Bizarre Creations. -В трех словах, The Club - это реакция, скорость и тактика. - Вы будете изучать уровни, пробовать различные способы их прохождения, оттачивать свои навыки, ставить все новые и новые рекорды». Сингла, судя по всему, нам хватит надолго. А ведь еще планируется шикарный мультиплеер с восемью различными режимами.

Визуально The Club выглядит многообещающе. Прорисованные персонажи, детализированные текстуры, правильное освещение, неплохие эффекты - от картинки трудно оторвать взгляд. Однако нас очень волнуют системные требования. Ведь в *Colin* McRae: Dirt, также разрабатывавшейся под приставки нового поколения, на высоких графических настройках смогли поиграть далеко не все. Похоже, с творением Bizarre Creations ситуация повторится. Но будем надеяться, что The Club получится одной из тех игр. ради которых не грех раскошелиться и на апгрейд. РСС

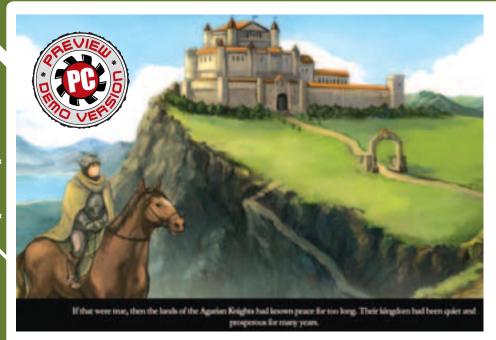








© 2007 Tellate, Inc. Sam & Max created by Steve Purcell. Sem & Max Copyright and Toderrank Steve Purcell. Package design © 2007 OneamCatcher Interactive Inc. The Adventure Company® design and mark are regelessed toderranks of Direct Catcher Interactive Inc. © 2007 JAVISOD Productions Software AS, Pythrestraffs 40, A 8040 Lissan, Austra, Microsofts, Windowstill and Executive Software and Microsofts Catcher Interactive Inc. APS 410 & MITTO, XPS is a registered trademark of Deli Inc. AE offer transis and logic are instituted to an End. See a registered trademark of Deli Inc. AE offer transis and logic are instituted to an End. See a registered trademark of Deli Inc. AE offer transis and logic are instituted to an End. See a registered trademark of the Inc. Organization of the Inc. Organiz





У каждого класса свои особенности. К примеру, друидам подвластна магия природы.

# PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS

#### ПРОСТОТА ЛУЧШЕ ВОРОВСТВА

#### ЖАНР ИГРЫ

Role-Playing Game/ Logic

**ИЗДАТЕЛЬ** ValuSoft

РАЗРАБОТЧИК

Infinite Interactive

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**По 2

#### ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.infinite-interactive.com/puzzlequest

ДАТА ВЫХОДА

IV квартал 2007 года

ЗНАМЕНИТОСТЬ

Стив Фокнер (Steve Fawkner) – создатель легендарного сериала Warlords огда я покупал себе Nintendo DS, то и не помышлял о том, чтобы запускать на ней игры. Собирался ограничиться всевозможными мозговыми тренировками. Поэтому, когда мне случайно попала в руки Puzzle Quest, я не слишком заинтересовался. Что тут у нас? Консольная головоломка? Ну, это для маленьких. Хм, даже генерация персонажа есть? И экспа? Любопытно.

Немного погодя я посмотрел на циферблат телефона и... не поверил своим глазам. Прошло больше часа. С тех самых пор я не в силах расстаться с **Challenge of the Warlords**. Она отнимает время от сна и чтения, и я это понимаю, но ничего не могу с собой поделать. А вы говорите **WoW**.

#### **ШАХМАТЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ**

По сути, в этой игре нет ничего оригинального. Обычное сказочное царство, на которое вдруг свалились все напасти сразу. На дорогах свирепствуют монстры, отношения с соседями хуже



некуда. Благо появился юный герой, который всех спасет. Но не в сюжете дело. Битвы – вот что не дает оторваться от экрана. На первый взгляд занятие довольно нехитрое. Когда дело доходит до драки, перед нами открывается поле размером 8x8 клеток. Все, что от нас тре-

Кто именно попадет в команду и какую выгоду принесет – целиком зависит от принятых решений





## Факты

очка распределяем после каждого уровня

класса персонажей

64 клетки на игровом поле

буется, – совмещать три одинаковые пиктограммы. Красные, желтые, голубые и зеленые кружочки пополняют магическую энергию соответствующих цветов. Розовые звездочки добавляют опыт, а монетки утяжеляют кошелек. Наконец, черепа ранят противника. Цель проста – не погибнуть самому и разделаться с соперником, заполучив как можно больше денег и экспы. Если совместить не три пиктограммы, а четыре – получишь дополнительный ход. Если пять, то еще и «джокера» – карту-множитель, которая здорово увеличит запасы маны.

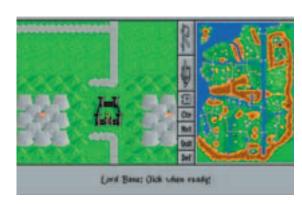
Путешествуя, готовься к встрече с невероятным количеством всяческих чудовищ. Тролли, скелеты, гигантские черви, минотавры, огненные элементали... Дежурный набор любой фэнтезийной RPG. Но биться все равно интересно, ведь у каждого из них есть свой набор уникальных способностей и колдовских трюков. К примеру, тролли постепенно восстанавливают здоровье, а минотавры легко уничтожают целый ряд пиктограмм, получив от них все возможные бонусы. Поначалу тебе придется несладко, даже обычная крыса легко одолеет героя.

К счастью, нам встретятся и друзья, которые пожелают присоединиться к группе. Воюет все равно протагонист, но спутники помогают победить определенный тип врагов. К тому же с ними связаны отдельные сюжетные линии. Кто именно попадет в команду и какую выгоду принесет - целиком зависит от принятых решений. К примеру, в твоих силах взять с собой дочку селестинского императора или же безропотно отвести ее к жениху-варвару. Разумеется, венценосному папаше не понравится, если его волю не исполнят. В самом первом городе у тебя есть собственная крепость. Правда, она уже обветшала и все придется отстраивать заново. Кузница позволяет самому создавать предметы при помощи найденных рун (каждую из них охраняет злобный хранитель) и строить осадные орудия. После того как появятся магическая башня и подземелье, ты сможешь захватывать монстров и перенимать у них скиллы и заклятия. А еще на плененном чудище разрешают кататься. Причем «лошадки» сплошь необычные волки, гигантские пауки, вайверны... Верная сивка-бурка и в бою подсобит. К примеру, серый умеет страшно выть, наводя ужас на противников.

Последнее здание - академия, где мы за деньги совершенствуем свои умения. Дело в том, что для всех классов (воин, друид, рыцарь и маг) требуется разное количество баллов, чтобы повысить определенный навык. У паладина все в порядке с воинским искусством и моралью (1 очко для повышения), зато хитростью он не блещет (3 очка), да и с магией не дружит (2-3 очка в зависимости от типа маны). С чародеями соответственно все наоборот. Единственное спасение - сесть за парту. Правда, придется заплатить немалую сумму. И конечно, решить одну из нескольких головоломок.

#### ПРОБУЙ САМ

Демо-версию для PC уже выпустили. У тебя есть шанс самому опробовать все это безобразие. Но предупреждаю: ты здорово рискуешь своим свободным временем. Единственное, что пока вызывает сомнения, – будет ли эта игра так же увлекательна дома на компьютере, как в дороге на карманной приставке. С другой стороны, многопользовательский режим, которого на консолях, конечно, не было, позволит сразиться с настоящими противниками. PCG



#### **MACTEPCTBO HE...**

Скорее всего, название Infinite Interactive тебе ни о чем не скажет. Как и имя Стива Фокнера (Steve Fawkner). А между тем этот человек когда-то создал великую стратегию Warlords, безумно популярную в начале 90-х. К сожалению, более поздние версии оказались неудачными и Стиву пришлось искать удачу на новом поприще. Как видим, он преуспел. Игра стала самой продаваемой на платформе DS. Puzzle Quest даже на прошедшей ЕЗ получала награды как лучшая головоломка от некоторых изданий. Вскоре авторы выпустят еще одну похожую RPG – Galactrix. Как явствует из названия, нас ждут приключения в космосе.





#### ВСЕМУ СВЕТУ

Infinite Interactive добросовестно портировала игру. Интерфейс как следует переработали, теперь он поддерживает мышку, что очень удобно. К тому же на большом экране куда больше места для всевозможных менюшек, и переключаться между ними легче. В этом плане версии для Xbox 360 и PSP здорово проигрывают (на DS есть интерактивный экран). Графику тоже улучшили: поддерживаются высокие разрешения, а все картинки не просто «растянули», а перерисовали. Приятная забота об игроках.





# SPACE SIEGE

### ПЛАСТИЧЕСКАЯ ХИРУРГИЯ БУДУЩЕГО

#### ЖАНР ИГРЫ

Action/ Role-Playing Game

издатель SEGA

РАЗРАБОТЧИК

Gas Powered Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

4 ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.spacesiege.com **дата выхода** III квартал 2008 года

последнее время найти ролевую игру без инородных примесей практически невозможно. Разработчики жертвуют сюжетом в угоду зрелищности, забывая, что в классической RPG интересная история - половина успеха. Эту аксиому подтвердила американская студия Gas Powered Games, выпустившая в 2002 году Dungeon Siege. И если первую часть пользователи и критики приняли с распростертыми объятиями, то вторую разнесли в пух и прах. Потому как бесконечное уничтожение одинаковых монстров быстро приедается, а большего проект предложить не мог.

Дабы исправить ситуацию, авторы решили кардинальным образом сменить обстановку – в итоге **Dungeon** 



Siege 3 превратилась в Space Siege со всеми вытекающими отсюда последствиями. Для начала выбрали другое место действия. Долой сказочную

страну, отправим игроков в далекое будущее. Авось космические пейзажи им больше понравятся. К этому добавили интригующий сюжет и занятную

Практически любая часть организма модернизируется, разве что детородные органы остались нетронутыми





продолжительная кампания

игрока в мультиплеере 120 видов оружия

систему развития героя - то, чего требовали от авторов критики. Что получится в итоге - судить рано, но сейчас Space Siege производит приятное впечатление.

#### ВСТРЕТИМСЯ В КОСМОСЕ

События игры разворачиваются в XXII веке. К этому времени люди научились строить огромные космические корабли, способные за несколько дней добраться в любую точку Вселенной. Но ничего хорошего земляне от этого не получили. Встреченная раса караков (Karak) оказалась не столь дружелюбной, как показалось на первый взгляд. Они напали на нашу планету и уничтожили практически все население. Лишь пассажиры одного корабля сумели спастись - именно они стали последним оплотом человечества в борьбе с инопланетными тварями. Естественно, не обошлось без всесильного героя. Им стал обычный парень Сэт Уолкер (Seth Walker), который не намерен делить судно с наглыми захватчиками. Он один из немногих, кто решился вступить с ними в открытую борьбу. Но после пары стычек парень понял, что обычному человеку справиться с пришельцами крайне сложно. Для победы надо освоить технологии чужих.

Можно как угодно менять свое тело. Не нравятся ноги - прикрути имплантаты, позволяющие быстрее бегать. Надоело постоянно стрелять в «молоко» - поменяй Сэту руки на более надежные металлические протезы. Практически любая часть организма модернизируется, разве что детородные органы остались нетронутыми. Однако к чему приведет подобное увлечение пластической хирургией, авторы пока не говорят. Так сказать, перед финальными титрами «сюрпрыз» будет.

#### ЗВЕЗДНАЯ КАТАВАСИЯ

В остальном Space Siege недалеко ушла от своих прародителей. Тебе все так же нужно истреблять толпы монстров, думать об экипировке героя и выполнять десятки заданий. Разве что теперь сюжету уделили куда больше внимания. Перед началом каждого квеста ты прочитаешь уйму текста. С его помощью развивается история, а еще мы получаем важные подсказки.

Некоторым изменениям подвергли систему развития героя. Она стала более прозрачной, поэтому тебе не придется мучительно долго выбирать, какие параметры совершенствовать вначале, а какие оставить на потом. В любой момент умения Сэта можно скорректировать при помощи имплантатов. К примеру, если у героя развиты ноги, то выносливость ему нужна куда меньше ловкости. Но все это меркнет на фоне зрелищных боев, коими Gas Powered Games собирается удивить публику. Десятки кровожадных монстров, с ревом несущихся на героя, - обычное дело для мира Space Siege. Главное, чтобы игра не превратилась в обычное рубилово, иначе все сюжетные изюминки окажутся бесполезными: некогда тратить время на прослушивание диалогов, когда со всех сторон на тебя нападают шипящие и рычащие твари. РСС



#### СДЕЛАЙ САМ

Большая часть предметов и оружия сборные. Чтобы получить даже самый простой лазерный пистолет, тебе придется убить не один десяток противников. И это если повезет. Шанс, что в твоей сумке заваляется несколько одинаковых частей одного оружия, весьма невелик. Такая же ситуация с броней и имплантатами - они также разделены на части и выпадают из монстров. Правда, кое-что можно купить и **v** обычных торговцев.

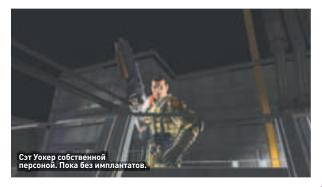


#### СМЕНА ДЕКОРАЦИЙ

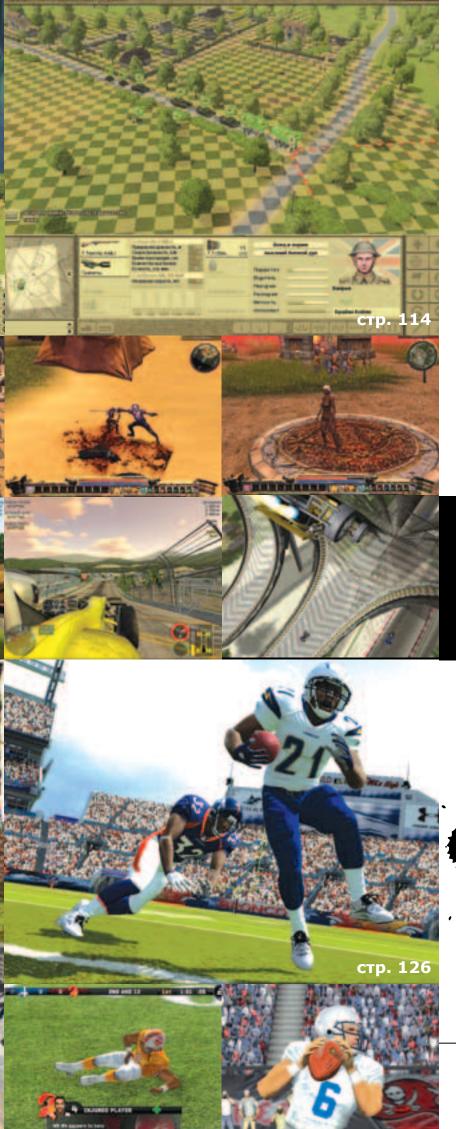
Как и в первой части Dungeon Siege, мультиплеер Space Siege откроет тебе доступ к неизведанным локациям и территориям. Разработчики обещают еще один мир, причем совсем не похожий на тот, что есть в сингле. И даже иные уровни сложности. Так, битва между четырьмя опытными игроками займет не больше получаса. А вот новичкам придется туго - им советуют для начала познакомиться с многопользовательской частью Dungeon Siege, чтобы получить примерное представление, как следует действовать во время схватки.











# **Темная** сторона силы



Вторая Мировая. Издание Второе	
(Theatre Of War)	114
The Sims: Истории о питомцах	
(The Sims: Pet Stories)	116
Loki	118
Нитро. Газ в пол! Эпизод 1	
(Nitro Stunt Racing: Stage 1)	120
7.62 mm	122
Глюк'oza: Action!	123
Rugby 08	124
Madden NFL 08	126



Светлая сторона силы



BioShock Три маленькие белые мышки. Визит морской крысы 108

121

## РЕЦЕНЗИЯ

История компании

1997



Кен Левин, Джонатан Чей и Роберт Фемье основали студию Irrational

2006

Компанию, за плечами которой такие хиты, как System Shock 2, Freedom Force и SWAT 4, покупает издательство Take-Two Interactive 2007



Представители Take-Two заявляют, что американское и австралийское подразделения Irrational Games переименованы в 2K Boston и 2K Australia. Выходит BioShock





#### ЖАНР ИГРЬ

<u>First-Person Shooter</u> **ИЗДАТЕЛЬ**2K Games

**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ** 

**РАЗРАБОТЧИК** 2K Boston/2K Australia

пойдет
Процессор 2.7Ghz,

1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb) **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 

1 КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

2kgames.com/

bioshock/enter.html ЗНАМЕНИТОСТЬ

Кен Левин (Ken Levine)

похожесть

System Shock 2

ще несколько недель назад BioShock утесом нави-■ сал над теми, кто его лелеял и ждал. Команда Кена Левина (Ken Levine) - бывшая Irrational Games, а ныне поделенная и переименованная в 2K Boston и 2K Australia сделала невозможное: заставила поверить в великую игру, равных которой не было и, наверное, никогда не будет. Впрочем, только ли в обещаниях дело? С жанром шутеров от первого лица ныне творится то же, что происходило со стратегиями в реальном времени после появления Warcraft III: Reign of Chaos: проектов выходит много, но внимания заслуживают единицы.



Если быть совсем точной (да, привередливой, почти идеалисткой), то не заслуживает никто. И даже S.T.A.L.K.E.R., который все-таки сделали не в России, как бы нам ни мерещилось, интересен в первую очередь долгой историей разработки и только затем геймплеем. Так вот, BioShock будоражил ум одной

лишь своей непохожестью на конкурентов, и, даже не вымолви Кен Левин ни слова, мы бы все равно вознесли игру до небес. И обязательно купили, да.

#### КРАХ УТОПИИ

По экрану разливается вода, и маленькими гребками, глотками, шагами я по-







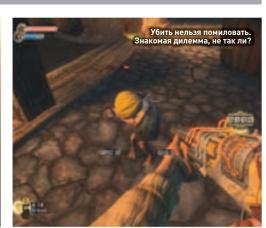
Папочка охраняет сестренку

З уровня сложности

вида патронов к разным стволам







знаю мир **BioShock**. Едва показав себя во всей красе - снимки бушующего моря так и просятся на рабочий стол, он сужается до рамок (стальных перегородок, стеклянных стен) подводного города Rapture. Его построил гениальный ученый Эндрю Райан. Образ творца новой Атлантиды разработчики почерпнули в книге Эйн Ренд «Атлант расправил плечи»: своего рода собирательный портрет из ярких черт Фрэнка Реардена, Дегни Таггард и Рагнара Даннешильда. Жестокий, целеустремленный, истинный капиталист. Путешествие по Rapture - от ресторана Kashmir до личного кабинета создателя - история крушения идеального общества, рассказанная с конца. Главный герой - лишь сторонний наблюдатель, выражаясь словами Райана, - «раб». Он исполняет указания: уничтожает мутантов, освобождает или «убивает»

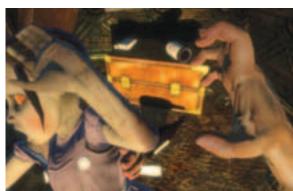
маленьких сестренок (авторы предпочли пунцовому kill черное, как сама идея раздирать девчушек на части, harvest), поглощает литрами удивительное вещество адам, приобретает новые способности, постепенно приближаясь к поворотной точке. Там прежнее повествование обрывается. Ранее безымянный, бездушный, безынтересный персонаж обретает собственное «я». При этом сюжет не то чтобы теряет в качестве, но как-то постепенно отходит на второй план. Остаются поединки с врагами, за которые авторов, увы, не похвалишь.

#### БЛАГИМИ НАМЕРЕНИЯМИ

Встреча с Большим папочкой, особенно на высшем уровне сложности (забудь, что есть другие), задает ритм всему прохождению. Не убил Папочку, не «поглотил» сестренку – не дока-

#### БУДУЩЕЕ ВИНТОВКИ

Еще до появления игры в продаже разработчики настаивали на том, что BioShock не посвящен убийству маленьких девочек. Тем не менее смерть сестренок занимает в сюжете едва ли не центральную роль. Впервые увидев спрятавшуюся в углу малышку, ты выбираешь, расправиться с ней и забрать весь адам или же оставить в живых и ограничиться небольшой порцией вещества. В дальнейшем подобная дилемма возникнет еще не раз. От принятых решений зависит концовка игры. Умертвив двух и более сестренок, ты гарантируешь себе множество первоклассных способностей, плохой финал и море удовольствия. Освободив – подарки от профессора Таненбаум, покровительницы девчушек со шприцами, и светлое будущее. Понимая, что большинство игроков встанут на «темную сторону силы», авторы отказались от сцен расчленения и одарили сестренок бесконечным здоровьем. Разнести их на части из гранатомета нельзя. Чтобы забрать адам, придется сначала одолеть Большого папочку.





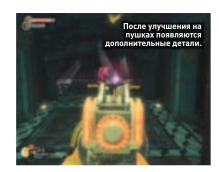


## РЕЦЕНЗИЯ





зал себе, что ты чего-то стоишь, - не продвинулся дальше. Пистолет, ружье, автомат Томпсона, электрические и огненные плазмиды - поначалу полагаешься больше на смекалку, нежели на мощь оружия и силу сверхспособностей. Прячешься за колоннами и переборками, загоняешь врага в воду и бьешь током, «натравливаешь» на него защитные пушки. Одержав победу, отправляешься на поиски новых крепышей. И так до тех пор, пока не понимаешь, что твои задумки и уловки потеряли всякий смысл. Собственно, никакого смысла и не было. Но ожидание смертельного поединка с самым выдающимся врагом, созданным рукой игрового дизайнера, заставляло готовиться к каждой битве, как к последней: либо ты его, либо он тебя. Разочарование приходит в тот самый миг, когда, погибнув, герой возрождается не в начале уровня или хотя бы в пяти минутах ходьбы от места схватки, а прямо у Папочки за спиной. При этом раненому здоровяку нет до него никакого дела. Узаконенное жульничество, без которого владельцы приставок не смогут получить от BioShock и толики



удовольствия, губит версию для персонального компьютера. Губит так, что последние главы проходишь через силу. По сторонам уже не оглядываешься - скрытые тайники не нужны. Во врагов почти не стреляешь - газовый ключ решает любые проблемы. Про плазмиды и вовсе вспоминаешь только потому, что нужно как-то потратить заработанный адам. Впрочем, порой пригождается заморозка: некоторые противники, бросив в нас бутылку с горючей смесью, пытаются удрать. Неужели бесчисленные точки воскрешения стоили подобных жертв? Мне думается, нет.

## Встреча с Большим папочкой, особенно на высшем уровне сложности, задает ритм всему прохождению



#### ГОЛОСА ПРОШЛОГО

Сюжет BioShock подается знакомым по сериалу System Shock образом. Герой постоянно находит на своем пути записки, оставленные обитателями Rapture.
Это могут быть еще живые люди, как, например, Этлас или Фаунтейн. А могут и давно погибшие. Спасшиеся горожане связываются с персонажем по рации.
Более всего на общем фоне выделяется сумасшедший коллекционер Сандер Коэн. Он просит убить нескольких артистов, сфотографировать тела и поместить снимки в заготовленные деревянные рамки.





#### В ПУЧИНЕ МОРСКОЙ

В силу допущенной дизайнерами ошибки – будем называть вещи своими именами - BioShock вместо практичного шутера оказался шутером медитативным, где умение смотреть и слушать важнее ловкости и меткости. Подобных проектов в жанре предостаточно. Из последних вспоминается **Penumbra**, из ранних - **System** Shock 2 (кстати, ее тоже разрабатывала Irrational Games в паре с Looking Glass Studios).

Авторы создали поистине величественный город. Просторные залы с красными коврами и резными арками, могучие атланты, держащие на плечах железные своды, роскошная деревянная мебель, богато оформленные кабинеты и личные апартаменты... Окажись я в Rapture в период его расцвета, решила бы, что попала в рай. Хотя рай - именно то место, с которым подводную крепость сравнивать нельзя. Эндрю Райан воплощал свою мечту об идеальном обществе, полагаясь на возможности человека и научные теории. Его стремления тоже отразились в архитектуре. На нижних уровнях пышное убранство уступает место паровым механизмам и электрическим машинам. В заводских помещениях царит полумрак.

Не менее символично выглядит обитель контрабандистов. Отрава, подточившая здоровье огромного организма – города Rapture, растекается по жилам-трубам мутной водой, омывает ржавые остовы нехитрых металлических конструкций.

Под стать визуальному ряду и музыка. Дабы игрок почувствовал, что



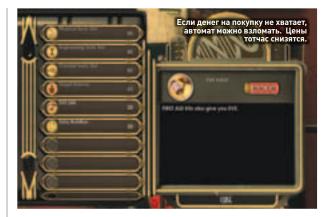
Убойная фраза:

«Человек приказывает, раб исполняет».

Эндрю Райан



## РЕЦЕНЗИЯ



Все виды огнестрельного оружия можно улучшить в специальном автомате совершенно бесплатно.



очутился в 60-х годах прошлого века, создатели BioShock лицензировали множество популярных в то время мелодий и песен. Не осталась в стороне и классика. Еще никогда «Вальс цветов» из балета «Щелкунчик» не звучал так пугающе.

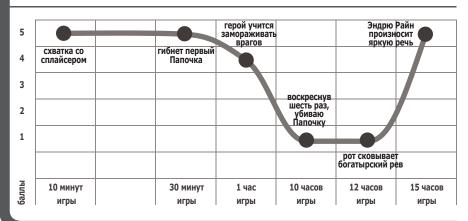
Что касается прочих спецэффектов, то их роль не ограничивается гулкими раскатами при стрельбе. Скрипы, всхлипы, стуки занимают в подсознании игрока свою нишу и затем воздействуют всей глубиной композиции. Сколько раз я вздрагивала от испуга при виде спрыгнувшего с потолка

сплайсера или окровавленного тела – уже и не упомню.

#### **ВДРЕБЕЗГИ**

Надежда на то, что BioShock окажется идеальным шутером, сгинула подобно мечтам Эндрю Райна. Перед нами яркий, запоминающийся проект, успех которого подпортил единственный изъян – вездесущие точки сохранения. Любой другой игре мы бы его простили, но только не BioShock. Как писал в «Синайском гобелене» американец Эдвард Уитмор, «когда защищаешь Иерусалим, всегда терпишь поражение». РСС

## УДОВОЛЬСТВИЕ В ЧАСАХ И БАЛЛАХ



На нижних уровнях города пышное убранство уступает место паровым механизмам и электрическим машинам

#### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

 ИНТЕРЕСНОСТЬ
 ★★★★★★★
 8.0

 ГРАФИКА
 ★★★★★★★★
 9.0

 ЗВУК И МУЗЫКА
 ★★★★★★★★
 10.0

 ИГРОВОЙ ДИЗАЙН
 ★★★★★★★★
 10.0



Отменные визуальные эффекты; потрясающий дизайн уровней; интригующий сюжет с философским подтекстом; впечатляющий музыкальный ряд.

Авторы расставили повсюду особые устройства, воскрешающие героя бесплатно. Сохраняться не нужно, уклоняться от пуль – тоже.

9.0

Первый из шутеров нового поколения, выходящих в этом году. В BioShock обязан поиграть каждый.



[id] этой игры 2

- 1 Отправьте SMS «CHEAT 2» на короткий номер 6444, чтобы получить наиболее полезные коды и секреты по этой игре. \*\*
- Отправьте SMS «REVIEW 2» на короткий номер 6444, чтобы узнать, какие оценки поставили этой игре ведущие западные игровые журналы. \*\*
  Услуги предоставляются только в зоне действия сети МТС.
- \* [id игры] уникальный идентификационный номер, который присваивается каждой игре.
- \*\* Стоимость одного запроса 33 рубля 87 копеек с учетом налогов.

Подробнее о пакете [Gamer] можно узнать на страницах **22-23** этого журнала и на сайтах **www.gamerclan.ru**, **wap.gamerbase.ru** или **www.mts.ru**.





ТЕКСТ: АРТЕМ ЭСТЕЦКИХ

Основана фирма «1С» 2005



В конце октября на прилавках появилась «Вторая мировая» 2007



22 июня поступила в продажу «Вторая мировая: Издание второе»





# BTOPAЯ МИРОВАЯ ИЗДАНИЕ BTOPOE (THEATRE OF WAR)



#### ЖАНР ИГРЫ

Wargame издатель Battlefront.com

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

РАЗРАБОТЧИК

ПОЙДЕТ

Процессор 2,6Gz, 512Mb RAM, <u>3D-ускоритель (128Mb)</u>

похожесть Вторая мировая, Combat Mission:

Barbarossa to Berlin КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 8 информация в интернете

games.1c.ru/ ww2\_wargame

торая мировая», вышедшая в октябре прошлого года, оставила после себя смешанные впечатления. С одной стороны, назвать ее провалившейся язык не повернется. С другой стороны, разрекламированная стратегия была очень сырой: дикие тормоза, баги, куча промашек с реализмом и AI мешали расслабиться и получить удовольствие. Однако будущее у игры просматривалось, поэтому нас так заинтересовало ее переиздание с гордой пометкой «Военная игра» на обложке. Wargame, стало быть.

#### И ЧТО ЖЕ МЫ ВИДИМ?

Разработчики утверждают, что «Издание второе» – едва ли не совсем другой проект. Один список исправлений занимает ровно столько, сколь-

ко текст, который ты сейчас читаешь (кроме шуток!). Верить разработчикам (особенно отечественным) не всегда стоит, но это тот самый случай, когда они не кривят душой. Более того, буквально на днях вышел совершенно бесплатный огромный патч весом 470Mb, превращающий «Вторую мировую» в «Издание второе». В обновлении нет новой кампании (появилось оно только спустя месяц после выхода DVD-версии игры), да и быстрый интернет на просторах нашей необъятной Родины распространен не так хорошо, как бы того хотелось. Но все же... Редкое для наших краев благородство, согласись.

Перечислять все изменения мы не будем (для этого существует официальный сайт), остановимся на главном. Во-первых, во «Втором издании» решили проблему с быстродействием, которая раньше просто отравляла жизнь.

#### НА ПОЛЕ ТАНКИ ГРОХОТАЛИ

Прежде средняя величина FPS никак не зависела от мощности процессора, объема оперативной памяти и крутизны видеокарты. Порой это приводило к забавным коллизиям: к примеру, у себя на супернавороченной машине мы видели от силы 5-7 кадров в секунду, а на соседском компьютере двухлетней давности это число могло быть раза в три больше. Теперь положение значительно улучшилось, но загружаются миссии все еще очень долго, а скорость игры даже на современных системах нельзя назвать приемлемой. Хотя за прошедшие полгода графика ничуть не изменилась (читай: устарела еще сильнее) и тормозить тут особо нечему.

Во-вторых, происходящее на экране стало гораздо больше напоминать настоящий бой. Напомним, что в оригинале захватывать вражескую технику было неимоверно легко. Про какой-то

...Теперь реализация сражений просто превосходная – нормальная физика и система повреждений творят чудеса



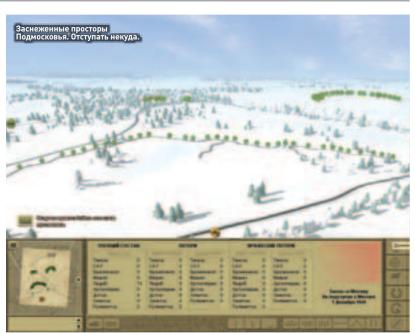
Факты

квадратных километра – размер одной карты

исторических кампаний

сражений в новой кампании «Битва за Москву»





реализм в таких условиях даже заикаться неудобно. Не хватало только ремкомплекта из какой-нибудь «В тылу врага», для того чтобы в полевых условиях чинить поврежденное орудие, пробитую в пяти местах башню и развороченную ходовую. Раньше главной проблемой было набрать достаточное количество людей, чтобы захватить брошенную технику, теперь же шанс забрать исправный вражеский танк, пригодный для ведения боевых действий, стал чемто из области научной фантастики.

#### **МЕЧТЫ СБЫВАЮТСЯ**

Основной упор в игре сделали на технику, и теперь реализация сражений просто превосход-

ная – нормальная физика и система повреждений творят чудеса! Глядя на то, как несколько танков выясняют отношения в чистом поле, твой покорный слуга неизменно проливал слезы счастья. Количество пехоты, участвующей в боях, увеличилось, но настоящей царицей полей она так и не стала. К сожалению, солдаты попрежнему абсолютно бесполезны во время наступления. Они терпеливо отсиживаются в укрытиях, ожидая команды встать к орудию или сесть за рычаги бронетехники. Разве что утюжить танками окопы сейчас весьма затруднительно – бойцы активно огрызаются, метко кидают гранаты и вообще явно намерены продать свою жизнь подороже.

Новая кампания действительно интересна: зима 41-го, Подмосковье, глубокий снег, окопы, противотанковые ружья и бесконечные волны немецко-фашистских «зольдатен» в серых шинелях. Разумеется, все старые миссии были переработаны с учетом изменений в АІ и системе видимости. Если же вспомнить о редакторах заданий и карт... В общем, тем, кому в свое время «Вторая мировая» пришлась не по вкусу, мы настоятельно рекомендуем обратить внимание на «Издание второе» – это едва ли не самая удачная стратегия на тему Второй мировой.

P.S. Музыку по старой традиции лучше отключить сразу и навсегда. **PCG** 



#### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ** ★★★★★★ 7.0

**ГРАФИКА** ★★★★★ 6.0 3ВУК И МУЗЫКА ★★★★ 5.0

**ИГРОВОЙ ДИЗАЙН** ★★★★★★ 7.0

**ИНТЕРФЕЙС** ★★★★★★ 7.0



Новая озвучка, реалистичные TTX-техники, редакторы миссий и карт, доработанная система повреждений, улучшенный расчет видимости, усовершенствованный AI.

Устаревшая графика, необъяснимые тормоза, отвратительная музыка, «всевидящие» танки, бесполезная пехота, необходимость возиться с техникой.

7.0

Очень крепкая, серьезная и интересная стратегия. Все существенные недостатки оригинала исправлены. 1982



Основан компания Electronic Arts 2000



Вышла The Sims... 2005



...и получила семь дополнений







#### **ЖАНР ИГРЫ** Life Sim

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ** 

Софт Клаб

РАЗРАБОТЧИК

EA Redwood Shores

Процессор 1.4GHz,

256Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)

похожесть

The Sims: Life Stories количество игроков

количество дисков Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ

ВИНТЕРНЕТЕ

sims.yahoo.com/ about/petstories

# THE SIMS: ИСТОРИИ О ПИТОМЦАХ (THE SIMS: PET STORIES) СОБАЧЬЯ РАДОСТЬ

погоне за кошельками еще не подсевших на Sims пользователей компании Electronic Arts и Maxis решили порадовать нас трилогией The Sims Stories. Первая часть The Sims: Life Stories посвящена поиску своей половинки и обустройству семейного гнездышка. Главное ее отличие от предыдущих Sims – наличие сюжетной линии и вариантов ее развития. И вот перед нами вторая часть, где придется ухаживать за домашним животным.

The Sims: Pet Stories напоминает свою предшественницу Life Stories. Ты можешь выбрать одну из двух кампаний. В Best in Show примеришь на себя колпак повара Стефана, которому родственница отдала на воспитание кошку по имени Дива. Все бы ничего, да скоро праздник – и Стефану нужно накрывать для гостей шикарный стол, а не возиться с животными.

Midnight Masquerade – история девушки Эллис, унаследовавшей огромный особняк. А вместе с ним кучу долгов и условие: по счетам нужно расплатиться в течение двух недель, иначе прощай домик бабули и дедули! Выйти из тяжкого положения поможет далматин Сэм. Эллис собирается записать пса на собачий конкурс в надежде выиграть главный приз – крупную сумму денег. Перед тобой встанут различные задач-

ки, так или иначе связанные с сюжетом. Счастливое завершение каждой главы (а всего их в кампаниях двенадцать) зависит от твоих успехов. Все бы ничего, но сим был бы не сим, если бы не требовал к себе повышенного внимания, а тут еще и о зверюшке нужно позаботиться! Для опытного поклонника серии решение семейных неурядиц дело плевое. Но вот как быть новичкам, ради которых Electronic Arts и придумала все эти истории? Придется попотеть. На первом плане, конечно, уход за животным. Тут все по образу и подобию The Sims 2: Pets. Дрессировка, прогулки, обязательный уход. Как и прежде, различные аксессуары можно купить или получить в награду за успешно выполненное задание. На этом, кстати, сделан особый акцент. Всевозможные домики, игрушки и даже тренажеры для животных делают жизнь питомца слаще. И твою тоже, ведь от недостатка внимания зверек начинает шалить. После завершения кампаний тебе предложат поиграть в классическую

предложат поиграть в классическую *The Sims*: создать героя, выбрать животное любой породы, построить дом. Как и первая часть, The Sims Pets Stories предназначена для владельцев ноутбуков. Системные требования невысоки. Жаль, графика оставляет желать лучшего. Интерфейс также разработан с учетом возможностей портативных компьютеров – всегда можно свернуть приложение. **РСG** 



#### ПОТЕРЯННЫЕ

Как известно, ответвление Stories предназначено в первую очередь для владельцев портативных компьютеров. Мы уже видели Sims Life Stories, теперь познакомились с Sims Pet Stories. Но запланирован и третий эпизод – Sims Castaway Stories. Герои окажутся одни на необитаемом острове, им предстоит выжить в суровых условиях. Прямо «Остаться в живых».

#### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

нтересность 🛨 🖈 🛨

NKA \*\*\*\*\*\*

ЗВУК И МУЗЫКА

ГРАФИКА

A \*\*\*\*\* 5.5

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН

\*\*\*\*\* 6.0

**ІНТЕРФЕЙС** ★★★★★★ 7.0



Сюжетная линия; милые домашние животные; удобный интерфейс; скромные системные требования; возможность играть на ноутбуке.

Дурацкий юмор; устаревшая графика; завышенная сложность для новичков; в игра нет ничего принципиально нового.

6.0

Нервотрепка с воспитанием животного под силу разве что опытному симоводу.





## РЕЦЕНЗИЯ

#### История компании

2000



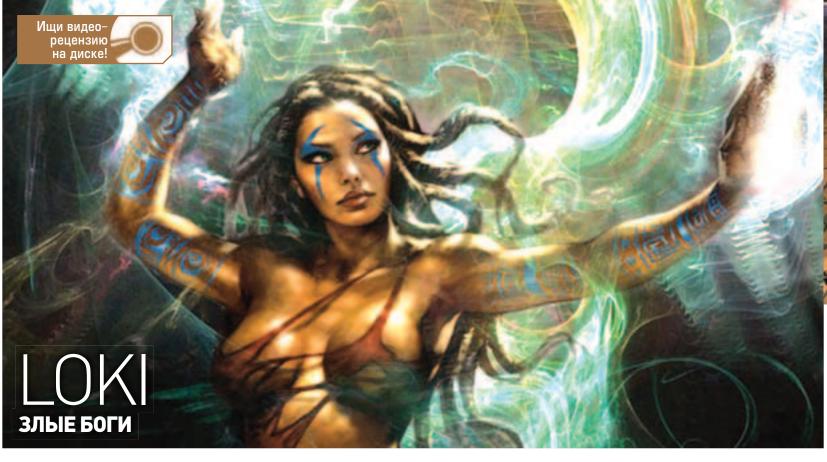
Восемь бывших сотрудников Ubisoft Entertainment основали Cyanide Studio. Разработчики обосновались в красивом городе Париже 2004

В продажу поступил Chaos League – забавный симулятор американского футбола с участием орков, гоблинов и других сказочных существ. Чуть позже появится дополнение Chaos League: Sudden Death 7007



Выходит Pro Rugby Manager 2004 – первый опыт разработчиков в создании менеджеров регби 2006

Winter Challenge прохладно встречена фанатами зимних видов спорта





#### ЖАНР ИГРЫ

Action/Role-Playing Game

#### ИЗДАТЕЛЬ

Focus Home Interactive **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ** 

Акелла

#### РАЗРАБОТЧИК

Cyanide Studio

Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM,

3D-ускоритель (64Mb) количество дисков

Один DVD **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** 

#### До 8 информация в интернете

WWW.loki-game.com

Diablo, Sacred, Titan Quest оки (бог огня в германо-скандинавской мифологии) — воплощение зла, хитрости, коварства, подлости. Cyanide Studio — молодая многообещающая команда, предпринявшая попытку создать Diablo-киллер. Но у студии, к сожалению, не получилось превзойти великую игру. И ни Локи, ни вся нордическая небесная канцелярия не в силах были им помочь.

#### РАЗБОРКИ БОГОВ

А как все хорошо начиналось! Египетский бог Сет, разругавшись с небожителями, развязал войну. Но не с Олимпом; нет, он выбрал цель послабее. Получив поддержку нескольких демиургов (в том числе самого Локи), армия Сета атаковала четыре великие цивилизации. В каждой державе нашелся всего один герой, готовый постоять за свой народ. Скандинавский викинг, ацтекская шаманка, египетский друид и греческая амазонка бросили вызов силам зла.

Для начала неплохо бы освободить от порабощения родные земли, а потом прогуляться по другим странам. Кампания одна, в зависимости от выбранного персонажа меняются лишь начальные квесты.

#### АДСКИЙ БЕСТИАРИЙ

Выходившие в этом году RPG не могут похвастаться филигранным балансом. Вспомнить хотя бы красивую, но скучноватую Two Worlds. Loki исключением не стала. В начале игры выясняется, что убить могучего предводителя кентавров намного легче, чем назойливую ворону. После двух часов истребления монстров протагонист превращается в могучего воина, которому не страшны ни армия Сета, ни исполинские боссы. Избыток монстров, наводнивших маленькие локации, не страшен невероятно живучему протагонисту. Герой умирает без потерь: погибнув, он воскресает недалеко от места последней битвы с полным запасом здоровья

и сохранившимися характеристиками. Фактически это узаконенное бессмертие. Так нельзя, ведь должен быть вызов. Получается, что уже и не нужны ни золотые монеты с алмазами, вываливающиеся из трупиков убиенной мошкары, ни склянки с целебными эликсирами, ни даже занимательная система модернизации оружия (суть ее в том, что в каждом городке кузнец за умеренную плату возьмется за интересную операцию: он разберет любое оружие на части (рукоять и клинок) и с помощью магических рун соберет более мощное). Но к чему такая морока, когда мы голыми руками расправляемся с полчищами бестолковых врагов? Вот именно, незачем.

#### **МОЛИТВА**

В Loki далеко не последнюю роль играет религия. Каждый герой поклоняется одному из трех богов. В зависимости от выбора меняются не только некоторые сюжетные и второстепенные зада-

Скандинавский викинг, ацтекская шаманка, египетский друид и греческая амазонка бросили вызов силам зла





ния, но и внутренний мир само-

го протагониста. Конечно, стать

не дадут. Но получить одну из

альтернативных грустных кон-

Прочитав горячую молитву, ге-

рой получает умения. Каждое

божество дарует семнадцать

навыков. Менять веру можно

как перчатки - в любой момент.

Даже интересно перебегать то

к одному, то другому богу, про-

качивая своего персонажа по

нескольким направлениям. Ес-

ли постараться, к концу игры

ты заполучишь бонусы от всех

трех богов

злодеем и примкнуть к Сету

цовок вполне можно.

грозный бог, решивший воевать с человечеством

богам может поклоняться каждый герой навыков дарует герою каждый из богов



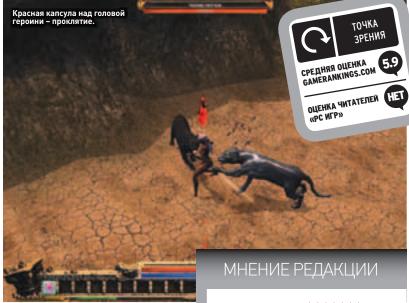
Когда на магические фокусы попросту не хватает маны, чудеса начинает творить движок. На минимальных настройках графики все подтормаживает сильнее, чем на максимальных. Кроме того, в Loki полно программных ошибок. На момент написания статьи вышедшие патчи устранили не одну сотню вредных «жуков». Но игра все еще далека от идеала, посмотрим, что будет дальше.

#### **МИФИЧЕСКИЕ ОБЕЩАНИЯ**

Loki - не такая уж и плохая игра. Но сюжет скучноват, дизайн уровней оставляет желать

лучшего, как и действия слабого искусственного интеллекта. Все это мешает детишу Суanide Studio предстать перед нами во всей красе. Признаться, мы ждали большего. Ведь игру делал коллектив, за плечами которого самый забавный и оригинальный симулятор американского футбола в истории. Да вот не вышло.

Впрочем, все это имеет значение только для ветеранов. Новички с удовольствием отправятся в навеянный мифологией мир. Особенно им понравится симпатичная картинка и веселенькие битвы. **РС** 



ИНТЕРЕСНОСТЬ \*\*\*\*\* 7.0 ГРАФИКА \*\*\*\*\*\* 7.5

ЗВУК И МУЗЫКА \*\*\*\*\* 7.0

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН \*\*\*\*\* 6.5

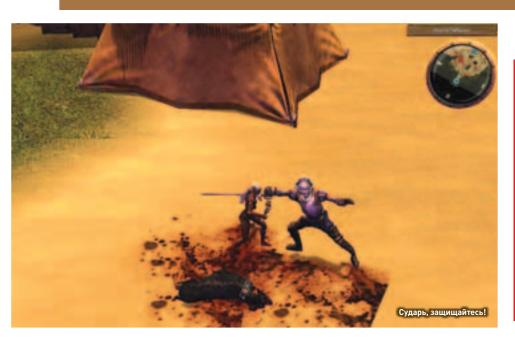
ИНТЕРФЕЙС \*\*\*\*\* 7.0



Не самая плохая для ролевой игры графика; интересная задумка с модернизацией оружия; многообразие врагов; религия и

Скучноватый сюжет, где есть место штампам; все еще недостаточно оптимизированный движок: оставляющий желать лучшего искусственный интеллект врагов: сходство с Diablo.

Обыкновенный клон Diablo, который лучше всего подойдет игрокам, недавно купившим себе компьютер.





[id] этой игры 6 \*

- Отправьте SMS «CHEAT 6» на короткий номер 6444, чтобы получить наиболее полезные коды и секреты по этой игре.
- Отправьте SMS «REVIEW 6» на короткий номер 6444, чтобы узнать, какие оценки поставили этой игре ведущие западные игровые журналы. Услуги предоставляются только в зоне действия сети МТС.
- [id игры] уникальный идентификационный номер, который рисваивается каждой игре
- Стоимость одного запроса 33 рубля 87 копеек с учетом налогов.

Подробнее о пакете [Gamer] можно узнать на страницах **22-23** этого журнала и на сайтах www.gamerclan.ru, wap.gamerbase.ru или www.mts.ru.

2005

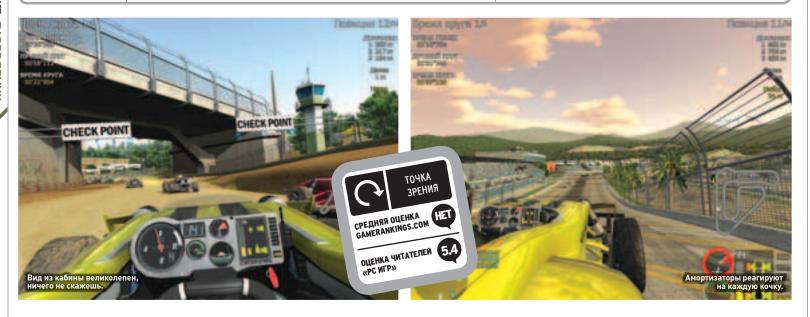


Разработчики, некогда работавшие в Infogrames/Atari, основали новую компанию, которая получила название Game Seed

2007



Состоялся релиз гоночной аркады Nitro Stunt Racing: Stage 1 – деботного проекта студии



# HИТРО. ГАЗ В ПОЛ! ЭПИЗОД 1 (NITRO STUNT RACING: STAGE 1)



#### **ЖАНР ИГРЫ** Racing

#### ИЗЛАТЕЛЬ

GFI/Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК

Game Seed пойдет

Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM.

3D-ускоритель (128Mb) КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

**количество дисков** Два CD

ИНФОРМАЦИЯ

информация В ИНТЕРНЕТЕ

www.nitrostuntra-

cing.com ПОХОЖЕСТЬ

Серия TrackMania

ыпускать адвенчуры эпизодами – это нормально, шутеры – еще куда ни шло, но чтобы рейсинги выдавали маленькими порциями... Это ж какими уверенными в себе и своем творении людьми нужно быть, чтобы затеять такое! Да еще и с дебютным проектом.

Если верить англоязычному названию. в Nitro Stunt Racing мы должны увидеть трюки. Но это не так. Ничего похожего на замечательные Crashday, «Адреналин» и тем более TrackMa**піа** здесь нет. Мертвые петли, большие трамплины и езда по бездорожью вот, пожалуй, и весь экстрим. Причем любая попытка совершить зрелищный кульбит в воздухе жестоко наказывается, ведь перевернувшийся болид снимают с дистанции. Да и угробить авто из-за неаккуратной езды - проще пареной репы. Стоит только пару раз удариться об оградительную стену или со всего размаху врезаться в машину оппонента – и все: дате, как говорится, over. Впрочем, чего не отнять, того не отнять: модель повреждений и впрямь неплохая. Колеса и шасси легко повредить, а движок и вовсе взрывается от чрезмерных нагрузок. Внешний вид болидов тоже оставляет приятное впечатление. Переливающиеся на солнце корпуса, прорисованная кабина, реагирующие на каждую кочку амортизаторы, стирающиеся и забивающиеся песком покрышки колес – все это замечательно. Но, черт возьми, где вмятины и царапины? Почему, в какие бы передряги ни попадал болид, внешне он остается целым и невредимым?

В Nitro Stunt Racing: Stage 1 ребята из Game Seed к всеобщей повальной радости включили целых три (!) трассы. Остальное, видно, приберегли для будущих эпизодов. Итак, согласно задумке авторов, в чемпионате мы должны проехаться по каждому треку сначала в одном направлении, затем – в обратном. И потом еще повторить все сначала. Если вдруг после таких испытаний не осточертеют все эти мертвые петли, трамплины и бездорожье на безвкусно обставленных уровнях, то к твоим услугам также заезды на время, прохождение контрольных точек и режим «дуэль» (аналогичный тому, что мы видели в NFS Carbon).

В общем, зря французские умельцы разделили свой дебютный проект на эпизоды. Уж играли бы по-крупному и выкладывали на стол сразу все козыри. Чай, и получилась бы из Nitro Stunt Racing неплохая гонка. А так не игра, а сплошная насмешка за наличный расчет. Оно нам надо? **РСG** 



#### **МУЛЬТИПЛЕЕРА НЕТ!**

Еще один повод пожурить Nitro Stunt Racing – отсутствие мультиплеера. Казалось бы, такая игра создана для онлайна, но французы так не думают. Они не знают ни о LAN, ни об интернете. Если верить русскому руководству пользователя, можно скачать из всемирной паутины рекорды других игроков. Но это не так.

#### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Tb \*\*\* 4.0

ГРАФИКА ★★★★★★ 6.5

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★ 3.0

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН ★★★★ 4.0

**ИНТЕРФЕЙС** ★★★★ 5.0



Хорошая графика, в частности отлично прорисованные болиды; неплохая модель пореждений; невысокие системные требования; игра осваивается очень быстро.

«Впечатляющее» количество трасс и автомобилей: целых три и четыре соответственно; нет визуальных повреждений; нет трюков.

6.0

Малопривлекательный и короткий, как вспышка, рейсинг. 2002



Группа энтузиастов основала компанию Lazy Games для создания детских игр и квестов



В октябре совместно со студией «Мельница» компания создает дебютный проект – адвенчуру «Особенности национальной рыбалки»



В продаже появляются две игры от Lazy Games: «Мама, не горюй» и «Маски-шоу»

2007

Сейчас ребята работают над двумя проектами: «Три маленькие белые мышки. Пираты Северного моря» и «Три маленькие белые мышки. День рождения морской крысы»





#### жанр игры

Adventure

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Новый Диск

**РАЗРАБОТЧИК** Lazy Games

пойдет

Процессор 1.0GHz, 256Mb RAM,

3D-ускоритель (32Mb)

ЗНАМЕНИТОСТЬ

Создатель кукол

Наталья Фадеева ПОХОЖЕСТЬ

Советские кукольные

мультфильмы

количество игроков

**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ** 

ИНФОРМАЦИЯ
В ИНТЕРНЕТЕ
www.nd.ru/mice

## ТРИ МАЛЕНЬКИЕ БЕЛЫЕ МЫШКИ. ВИЗИТ МОРСКОЙ КРЫСЫ

**МЫШИНАЯ ВОЗНЯ** 

анним утром мышиное семейство (мама – миссис Морзел, сын Нельсон и дочь Марта) спокойно завтракали. Под чай с бубликами беседа проходила весело и непринужденно. Идиллию прервал стук в дверь - почтальон просунул в щель для писем и газет небольшой конверт. Миссис Морзел немедленно зачитала послание детям. Оказывается, сегодня вечером приплывает тетушка - морская крыса. Ее непременно нужно встретить в порту, иначе она не сможет донести подарки мышатам. Начались сборы в дорогу...

#### КОРОТКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

«Три маленькие белые мышки. Визит морской крысы» - обычная детская адвенчура, у которой есть удивительная особенность: все декорации и герои созданы вручную талантливой художницей-кукольницей Натальей Фадеевой. Управление так продумано, чтобы малыши точно не запутались: все понятно и не очень сложно. Правда, есть мелкие погрешности. Разработчики уделили много внимания детализации интерьеров. Буквально каждый предмет можно рассмотреть вблизи, а также послушать небольшой рассказ о нем (зачастую длинный, но пропустить нельзя). Вот и возникает путаница: какую же вещь необходимо использовать? Внизу экрана дизайнеры разместили

инвентарь – силуэты искомых предметов. Но и это не всегда помогает. Задания просты: разобрать завалившие маленькую птичку бревнышки, убрать со стола остатки сытной трапезы, пройти по следам в лесу и т.д. Увы, путешествие заканчивается очень быстро. Всего семь эпизодов – и ты встречаешь тетушку-крысу. Создатели объясняют скоротечность сложностью постановки сцен. Ведь каждую фазу движения нужно снимать отдельно!

#### НА ЗАКУСКУ

После прохождения всех уровней ты получишь доступ к нескольким мини-играм. На открывшейся карте можно выбрать любой из эпизодов, собрать «пазл», изучить грибы, цветы и травы, делая заметки в дневнике мышки Марты, или пройти сюжетную линию заново. Озвучка героев - качественная. Нельсон - само обаяние, детская непосредственность. Увы, закадровый голос к концу игры начинает надоедать, да и фоновая композиция оставляет желать лучшего. Кстати, историю мышек нам рассказывает известный ведущий Борис Репетур. Многие геймеры помнят его по известной программе «От винта», а еще его голос можно услышать во множестве телепередач и в рекламных роликах. Разработчики и дизайнеры сумели создать необычный проект, который придется по душе взрослым и уж точно не оставит равнодушными детей. РСС



#### ПРИЯТНЫЕ МЕЛОЧИ

Всем желающим рекомендуем посетить официальный сайт игры, расположенный по адресу: www.nd.ru/mice. Ты сможешь скачать и распечатать раскраску для детей, отправить письма героям игры, рассмотреть под лупой детали мышиного домика. На сайте проходит конкурс на лучшую раскрашенную картинку.

#### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

\*\*\*\*\*\* 7.5

ГРАФИКА ЗВУК И МУЗЫКА

**ЗВУК И МУЗЫКА** ★★★★★★ 7.5 **ИГРОВОЙ ДИЗАЙН** ★★★★★★★ 8.5

**ИНТЕРФЕЙС** ★★★★★★★ 7.5



Прекрасная детализированная графика; куклы работы Натальи Фадеевой; запоминающиеся герои; качественная озвучка.

Игра быстро заканчивается; некоторые загадки сложноваты для детей, а взрослым быстро наскучивает кликать мышью наугад в поисках необходимого предмета.

8.0

Удивительная, необычайно интересная сказка для детей и взрослых. ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

2000

Владимир Уфнаровский берется за разработку безымянной тактической стратегии в лучших традициях X-COM и Jagged Alliance

2002



В мае некоммерческая демо-версия игры с рабочим названием Е5 пользуется большим успехом 2002

В конце года основана питерская компания «Апейрон» 2005

В июле в продаже появляется «Бригада Е5: Новый альянс», игра удостаивается лестных отзывов в прессе







#### ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy

#### РАЗРАБОТЧИК

Апейрон **пойдет** 

Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

#### похожесть

Бригада Е5: Новый альянс, Jagged Alliance 2

количество игроков

**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**ОДИН DVD

ИНФОРМАЦИЯ

**B UHTEPHETE** 762.games.1c.ru

# 7.62 MM

#### СОЛДАТЫ УДАЧИ

оздать командную тактическую стратегию с элементами RPG не так-то просто. Поклонники жанра ждут от разработчиков игру не хуже X-COM или Jagged Alliance: со множеством персонажей, стрем. Стоит где-то просчитаться – пиши пропало.

#### ТУДА, ГДЕ ТЕПЛО

Впрочем, волков бояться – в лес не ходить. Два года назад молодая питерская команда «Апейрон» успешно дебютировала с проектом «Бригада ЕБ: Новый альянс». Ты возглавлял группу наемников и выполнял различные задания в вымышленной стране Палинеро. 7.62 т начинается с генерации персонажа. Сначала выбираешь одного из восьми бойцов (пятеро мужчин и три женщины) с одиннадцатью заранее прописанными характеристиками. Затем тратишь полсотни очков опыта на совершенствование девяти полезных в бою навыков.

Действие разворачивается на территории северного соседа Палинеро – в Альгейре. Официально власть в банановой республике принадлежит злобному диктатору генералу Альваро Дефенсе. Некоторые города контролируют партизаны, кое-где хозяйничают наркобароны, а на дорогах безобразничают бандиты.

#### ТОВАР – ДЕНЬГИ – ТОВАР

Герою поручают убить некоего Ипполита Факирова. Оказывается, мужичок прикарманил крупную сумму денег и

смотался с награбленным добром в Латинскую Америку. Найти мошенника не так-то просто. В самом начале у тебя есть пистолет «ТТ» с шестнадцатью патронами и 5 тысяч долларов. Деньги можно потратить на покупку холодного и огнестрельного оружия, боеприпасов, полезных вещиц (набор для чистки оружия, фляга, каска, бронежилет, ранец) и оплату услуг наемников. На первых порах наличности катастрофически не хватает. Приходится мародерствовать, продавать торговцам ненужные трофеи и выполнять дополнительные залания.

#### НА ЛИЦО УЖАСНЫЕ, ДОБРЫЕ ВНУТРИ

Главное достоинство игры – реалистичные бои. На ход сражения влияет уйма параметров: из какого оружия ведется огонь и какими видами патронов, стреляешь ты прицельно или навскидку, какую позу занимаешь. И это лишь вершина айсберга, на самом деле учитывается каждая мелочь.

Увы, игра не может похвастать классной картинкой. По части графики 7.62 mm мало чем отличается от «Бригады E5: Новый альянс». Приятное впечатление от игры портят однообразные диалоги и неудобная камера. Сколько ни пытайся изменить ракурс, невидимый оператор все равно застрянет на крыше дома или в густой кроне деревьев. Надеемся, что эти и многие другие мелкие ошибки в ближайшее время исправят патчами. **РСС** 



#### СВОБОДА ВЫБОРА

Со временем придется выполнять поручения одной из фракций: правительства или партизан. Теоретически ты можешь наплевать на основное задание, сколотить отряд из шести вояк и постепенно прибрать власть в стране к своим рукам. Захватываем город, готовим ополченцев, отбиваем контратаку противника, после чего отправляемся захватывать соседнее поселение.

#### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**HTEPECHOCTЬ** ★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА \*\*\*\*

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★

**ИГРОВОЙ ДИЗАЙН** ★★★★★★ 7.0

**ИНТЕРФЕЙС** ★★★★★★ 7.0



Продуманные до мельчайших деталей реалистичные сражения; огромное количество видов оружия; причесторном прохождении уровней меняются дополнительные задания.

Картинка не соответствует современным графическим стандартам; проблемы с

7.0

Разработчики создали добротную стратегию с правдоподобными боями.





В Зеленограде группа энтузиастов сновала компанию «МиСТ ленд»



2002

Выходит «Код доступа: стратегия, которую неплохо приняли игроки

2005

Компания выпускает тактическую стратегию «АЛЬФА антитеррор» - ответ Jagged Alliance

Компанию дважды сначала в «МиСТ ленд - Юг», а затем в GFI Russia





#### ЖАНР ИГРЫ

Action

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ GFI/Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК

GFI Russia

ПОЙДЕТ

Процессор 1.0GHz, 256Mb RAM,

3D-ускоритель (64Mb) **ЗНАМЕНИТОСТЬ** 

Виталий Шутов.

продюсер

похожесть

Crimsonland,

Alien Shooter количество игроков

количество дисков

Один DVD

информация В ИНТЕРНЕТЕ

Процессор 2.0GHz. 512Mb RAM, 3Dускоритель (128Mb)



## ЮK'OZA: ACTION **ECAXAP**

азработка, как правило, начинается со знакомства с лучшими представителями жанра будущей игры. Авторы «Глюк'oza: Action!» этот шаг, видимо, пропустили. Иначе как объяснить отсутствие половины необходимых атрибутов хорошего экшена? Разумеется, столь досадный промах вряд ли отпугнет от проекта поклонников творчества Натальи Ионовой (много ли таких среди наших читателей?). Но и тех ждет разочарование: Глюкоза в игре говорит голосом другой актрисы.

Путешествие по локациям, которые хорошо известны по многочисленным клипам певицы, разработчики приправили на редкость странным сюжетом. Нам противостоит армия Свинозы (как мы знаем из этих видеороликов, у свиней есть свой Гитлер). Попутно хрюшки похитили добермана героини. И вот у нее появился лишний повод накрутить свинячьи хвостики на дуло своей винтовки. Впрочем, вскоре выясняется, что Свиноза - лишь пешка в руках загадочного Могущественного повелителя. И тогда на сцену выйдут совсем другие существа. Ассортимент оружия в меру разно-

образный: тут и пистолеты, и ав-

томатические стволы, и винтовки с дробовиками, и даже многоствольный пулемет, как у Сэма Стоуна из Serious Sam, имеется. Отрадно, что почти весь арсенал полезен.

Правда, представители местного бестиария очень глупы, и это значительно облегчает нам задачу. То они замирают на ровном месте, то пробегают мимо и никак не реагируют на героиню, то застревают среди зарослей или построек.

Архитектура уровней тоже не впечатляет. Полупустые локации лишь иногда радуют глаз. Но все равно гулять по ним тоскливо.

GFI Russia не стала заморачиваться и с анимацией. Может быть, авторы надеялись, что с высоты птичьего полета игроки ничего не разглядят? Как еще объяснить то, что тараканы плавают по песку, свиньи скользят по траве, а главная героиня разучила лишь два с половиной движения? Как видишь, к разработчикам есть уйма вопросов. Почему оружие нельзя модернизировать? Почему не ведется счет? Куда подевались бонусы? Где обещанные драки? Почему, в конце концов, Глюкоза не озвучила саму себя? Мы можем продолжать, но нужно ли? Всем уже и так ясно, что «Глюк'oza: Action!» могла быть намного лучше. РСС

#### ЭТО ВСЕ О НЕЙ

Наташа Ионова (Глюкоза) родилась 7 июня 1986 года в Сызрани, что в Самарской области. В 2002 году ее заметил известный российский музыкальный продюсер Максим Фадеев. Вышло два альбома певицы: Gluk'Oza Nostra в 2003-м и «Москва» в 2005 году. Сейчас Наташа не выступает, но, по данным сайта www.glukozanostra.com, в октябре она снова запоет.

#### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

★★ 2.0

ГРАФИКА \*\*\*\* 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА \*\*\*\* 5.0

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН

ИНТЕРФЕЙС \*\*\*\* 4.0



Весьма общирный арсеналнедалекие, но разнообразные враги: глупые. ато забавные диалоги; приемлемое звуковое сопровождение и музыка.

Огромное количество недоработок; скучнейший игровой процесс: ужасная игровой процесс, ужасная анимация; плохой АІ против-ников; странный сюжет.

ВНИМАНИЕ! Только для поклонников творчества Глюкозы. На их страх и риск.

2000



Бывший сотрудник Codemasters Джереми Веллард (Jeremy Wellard) основал в Шотландии HB Studios



Компания начинает производить спортивные симуляторы для издательства Electronic Arts. Первой ласточкой стала Cricket 2002 2003

В продажу поступил Rugby 2004. Первая попытка разработчиков сотворить качественный симулятор регби полностью провалилась 200%

HB Studios создала Madden NFL 07 для приставки Nintendo Wii. Игрокам понравилось управлять футболистами с помощью необычного контроллера Wii Remote





# RUGEY

#### ЖАНР ИГРЫ

Sport издатель

Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК

HB Studios

<u>нв Studios</u> и EA Canada

ПОЙДЕТ

Процессор 1.3GHz,

256Mb RAM,

3D-ускоритель (64Mb)

**ПОХОЖЕСТЬ** Rugby 2005, Rugby 06

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 2

**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**ОДИН DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.ea.co.nz/en-nz/ games/pc/rugby/ rugby08

## RUGBY 08 жизнь на носилках

егби – наверное, один из самых непопулярных командных видов спорта в нашей стране. И это несправедливо. Издревле любимым развлечением русских мужиков во время празднования масленицы были драки стенка на стенку. Кулаками в регби махать нельзя, но силовой борьбы хоть отбавляй. При этом в игре есть вполне конкретная цель - доставить овальный мяч на территорию соперника (в зачетную зону). Казалось бы, что может быть проще? После знакомства с Rugby 08 понимаешь, что одних стальных мышц спортсменам недостаточно, надо уметь принимать верные решения за считаные доли секунды.

#### долгий путь к чемпионству

Методом проб и ошибок сотрудники HB Studios наконец-то сотворили качественный симулятор. После выхода не совсем удачной Rugby 06 авторы ушли в тень. Два года кропотливой работы не пропали даром. Нынешний эпизод сериала оказался намного интереснее своего предшественника. Доступ к основным режимам игры откроется только после прохождения обучающих занятий. Оно и к лучшему. На тренировках даже ветераны серии почерпнут для себя много полезной информации. Новичкам так и вовсе рекомендуем поначалу пройти курс молодого регбиста, а затем внимательно

изучить подсказки разработчиков с помощью опции Game Help.

#### УДАРИМ ПО МЯЧУ?

В Rugby 08 представлено семь режимов игры. Пожалуй, самый интересный из них – чемпионат мира 2007 года. Авторы отлично поработали над анимацией движений: финты, перехваты, столкновения, отбор мяча выполнены с потрясающей реалистичностью. Управлять виртуальными регбистами не очень сложно. Если не считать стрелочек в левой части клавиатуры, все действия спортсменов совершаются четырьмя клавишами.

Значительно увеличилось количество травм. Так, после трех матчей в Кубке шести наций (RBS 6 Nations) половина основного состава сборной Франции очутилась в лазарете. Обидно то, что большую часть повреждений члены команды получают буквально на пустом месте. Минуту назад твой ведущий полузащитник приносил драгоценные очки, а теперь ревет от боли и держится за сломанную лодыжку. Увы, ничего здесь не поделаешь. Увечья лечит только время, а ошибки авторов игры - патчи. Rugby 08 пробудит интерес к регби даже у тех, кто никогда не занимался этим видом спорта. Не знаю, как ты, но твой покорный слуга проведет несколько дней на виртуальном стадионе, пытаясь заработать хотя бы два очка для своей сборной. Так что если есть желание - присоединяйся! РСС



#### истоки

7 апреля 1823 года студент Уильям Уэбб Эллис (William Webb Ellis) на поле родного колледжа взял в руки мяч и побежал к воротам – так возникло регби. Спустя сорок лет была создана Футбольная ассоциация, а уже в 1871 году состоялся первый международный матч между сборными Шотландии и Англии. Лидеры наших дней – Новая Зеландия, Австралия и ЮАР.

#### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**НТЕРЕСНОСТЬ** ★★★★★★ 6

ГРАФИКА \*\*\*\*

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН ★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС ★★★★★★ 7.0



Хороший обучающий режим, разъясняющий все правила игры в регби; как всегда, превосходное музыкальное сопровождение.

Слабый АІ товарищей по команде; дефицит тактических схем; обязательное прохождение тренировочного режима; камера часто выдает неудобные ракурсы.

6.0

Качественный симулятор регби. Но не слишком интересен соотечественникам.





www.codemasters.com/jericho



Games for Windows





codemastecs

© 2007 Imagica Productions, Inc and Alchemic Productions. All rights reserved. "Jericho" is a trademark of Imagica Productions. Inc and Alchemic Productions. "Codemasters" is a registered trademark owned by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). The Codemasters logo is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Mercury Steam Entertainment Inc and published by Codemasters. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука", Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (плиею вали). По вопросам оптовых закупск обращаться по тел. (495) 788-75-00, е-mail выкая выказных и. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе. 1 (корп. 2)

toyka

1994



В солнечной Флориде появляется новая игровая студия Tiburon Entertainment. Разработчики планируют делать спортивные симуляторы

Дебютный проект компании
Madden NFL 96 пользуется
большим спросом среди
любителей американского
футбола

1997

Tiburon Entertainment возрождает спортивный сериал NCAA Football 1998

В апреле компания становится собственностью Electronic Arts и меняет свое название на FA Tiburon 2002

Разработчики попробовали свои силы в автогонках. NASCAR Thunder 2003 получил неплохие оценки в прессе





ЖАНР ИГРЬ

Sport издатель

Electronic Arts
PA3PAБ0ТЧИК

EA Tiburon

**пойдет** Процессор 1.0GHz, 256Mb RAM, 3D-

ускоритель (64Mb) КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** До 2

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

Madden NFL 07

www.easports.com/ madden08 редставь себе, что на выставке машин крупный автоконцерн представил свою передовую модель, которая почти на сто процентов копирует прошлогодний образец. Или известный кутюрье показал на престижном показе мод старую коллекцию, но не с белыми, а с перламутровыми пуговицами. Вряд ли такие «новинки» кому-то приглянутся. Чтобы оставаться лидером в своем деле, нельзя стоять на месте.

Впрочем, в игровой индустрии почему-то действуют другие законы. Вот уже несколько лет подряд **Electronic Arts** выпускает линейку однообразных спортивных проектов. Среди них и симулятор американского футбола **Madden NFL**. Свежие эпизоды мало чем отличаются от своих предшественников, однако это не мешает им расходиться большими тиражами. Виной тому отсутствие конкуренции. Зачем лезть из кожи вон, если у покупателей нет альтернативы? Куда они денутся!

#### НА ЛЮБОЙ ВКУС

В основном меню девять режимов. Play Now – обычный товарищеский матч. Доступны не только современные клубы, но и легендарные команды 50–70-х годов прошлого столетия. В Play Online ты соревнуешься по локальной сети или через интернет с настоящими соперниками, а не с компьютером. В NFL Superstar Hall of Fame тебе предлагают взять шефство над молодым футболистом. Чтобы попасть в Зал славы, надо вкалывать на тренировках и демонстрировать уникальные результаты в чемпионате.

В Mini Сатр ты путешествуешь по стране и совершенствуешь в тренировочных лагерях различные элементы игры (учишься бить по воротам, ловить мяч, раздавать пасы, обманывать бегущих на тебя защитников; заод-



но отрабатываешь командное взаимодействие). Skill Drill отличается от предыдущего варианта лишь тем, что ты играешь против забавных манекенов. Полученные навыки лучше всего оттачивать в режиме Practice.

В Situation ты можешь смоделировать какой-нибудь сложный расклад во время матча. Например, пробуешь сократить отставание в пятнадцать очков за один тайм. В Two Minute Drill надо одолеть соперника за две минуты до окончания состязания. По традиции самым интересным оказался Franchise. Ты не только управляешь игроками во время матчей, но и руководишь командой в течение сезона: проводишь тренировки, ищешь новичков, формируешь основной состав и т.д.

#### РАЗНЫЕ ЛЮДИ

В этом году разработчики изменили лишь кое-какие незначительные детали в геймплее. Теперь над футболистом загорается небольшая иконка, символизирующая стиль его игры. Оценить новинку по полной программе смогут только владельцы Xbox 360 и PlayStation 3. На современных консолях различия между двумя квотербеками видны невооруженным глазом. Первый полагается на грубую силу и пытается продвинуться с мячом вперед, а второй, наоборот, отдает пас своим партнерам по команде. На РС все действуют примерно одинаково, просто у кого-то одни навыки развиты сильнее, а другие - слабее. Создается такое ощущение, будто ты управляешь не людьми, а одиннадцатью роботами с четко запрограммированными действиями.

Увеличилось количество тактических схем. Перед очередным розыгрышем мяча мы выбираем одну из нескольких расстановок футболистов на поле или обращаемся к известному тренеру и телекомментатору Джону Мэддену

Ты не только управляешь игроками во время матчей, но и руководишь командой в течение сезона: тренируешь, ищешь новичков, формируешь основной состав и т.д.





одиночных режимов игры и один сетевой игроков в основном составе команды 32

клуба участвуют в чемпионате NFL





(John Madden) с просьбой подсказать оптимальный вариант.

#### ТЕРПЕНИЯ НЕ ЗАНИМАТЬ

События на поле развиваются стремительно. Ситуацию приходится оценивать в мгновение ока: чуть замешкался, и тебя тут же свалили на землю. Управлять игроком почти двумя десятками кнопок на клавиатуре не очень удобно. Если хочешь побеждать на самом высоком уровне сложности, надо обзавестись геймпадом с аналоговыми стиками.

Графика оставляет желать лучшего. Мы уже неоднократно писали о том, как сильно отличаются спортивные симуляторы от Electronic Arts для приставок

нового поколения от РС-версий. Интересно, сколько еще американское издательство будет издеваться над владельцами персоналок? Надо меру знать!

#### доколе!

**Madden NFL 08** понравится только тем, кто никогда не играл в симуляторы американского футбола. Новичкам игра покажется свежей и захватывающей. Однако поклонников сериала вряд ли устроит скудный набор изменений от разработчиков. Недовольным фанатам впору громогласно заявлять о своих претензиях. Быть может, тогда сотрудники **EA Tiburon** придумают на следующий год что-нибудь поинтереснее. **PCG** 

#### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ** ★★★★★★ 7.0

**ГРАФИКА** ★★★★★ 7.0 **ЗВУК И МУЗЫКА** ★★★★★★ 8.0

**ИГРОВОЙ ДИЗАЙН** ★★★★★★ 7.0 **ИНТЕРФЕЙС** ★★★★★★★ 8.0



Разделение футболистов на классы; полезные изменения в тактических схемах; удобный интерфейс; динамичный геймплей; большое количество игровых режимов.

Тренировочный лагерь недоработан; игра использует старый графический движок; слишком мало нововведений по сравнению с предыдущей версией.

7.0

Перед нами слегка улучшенный вариант прошлогоднего эпизода. Увы, сериал топчется на месте.





[id] этой игры 7 \*

- Отправьте SMS «CHEAT 7» на короткий номер 6444, чтобы получить наиболее полезные коды и секреты по этой игре. \*\*
- Отправьте SMS «REVIEW 7» на короткий номер 6444, чтобы узнать, какие оценки поставили этой игре ведущие западные игровые журналы. \*\*
  Услуги предоставляются только в зоне действия сети МТС.
- \* **[іd игры]** уникальный идентификационный номер, который присваивается каждой игре.
- \*\* Стоимость одного запроса 33 рубля 87 копеек с учетом налогов.

Подробнее о пакете [Gamer] можно узнать на страницах **22-23** этого журнала и на сайтах **www.gamerclan.ru**, **wap.gamerbase.ru** или **www.mts.ru**.

# Гид покупателя

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.



#### FIRST-PERSON SHOOTER

#### I MECTO -BIOSHOCK





PA3PAБOTЧИК: 2K AUSTRALIA, 2K BOSTON ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: 2KGAMES.COM/BIOSHOCK/ENTER.HTML

**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10 (46) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

Один из лучших шутеров последних лет. Великолепная графика, незабываемое музыкальное оформление, захватывающий сюжет. Ты сам выбираешь, каким путем проходить игру: уничтожать врагов с помощью огнестрельного оружия или использовать всевозможные способности.

ЧТО ЕЩЕ?

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 04 (40)

мнение редакции: 8.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР ТОМ CLANCY'S GHOST RECON:

ADVANCED WARFIGHTER 2

HOMEP C PELEHBUEN: 08 (44)

мнение редакции: 8.0, ИГРА МЕСЯЦА

ACTION

#### I MECTO -STRANGLEHOLD





PA3PABOTYUK: MIDWAY STUDIOS CHICAGO
U3AATEЛЬ В POCCUU: ND GAMES
KONUЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
UHФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
STRANGLEHOLDGAME.COM
HOMEP C РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 [46]
MHEHUE РЕДАКЦИИ: 8.5, ТЕМА НОМЕРА

Stranglehold – лучший преемник Max Payne и, кроме того, первая игра, над которой работал известный режиссер Джон Ву. Сражаясь с противниками, полицейский Текила красиво зависает в воздухе, уклоняется от пуль, съезжает по перилам и стреляет из двух пистолетов разом.

ЧТО ЕЩЕ?

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE HOMEP C РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 [37] MHEHNE РЕДАКЦИИ: 8.0 LARA CROFT TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 07 (43)

**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.5, ИГРА МЕСЯЦА

SIMULATION

#### I MECTO -TEST DRIVE UNLIMITED





PA3PA5OTHIK: EDEN GAMES

U3ДАТЕЛЬ В POCCUM: AKEЛЛА

KONUHECTBO ДИСКОВ: ОДИН DVD

UHФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

WWW.TESTDRIVEUNLIMITED.COM

HOMEP C PELLEHSMEÑ: 05 [41]

MHENUE РЕДАКЦИИ: 8.5, 30ЛОТОЙ КУЛЕР

Need for Speed Pro Street грядущей осенью придется несладко. Eden Games разработала великолепную аркадную гонку, в которой можно прокатиться не только на дорогущей машине, но и на мотоцикле. Надоело соревноваться с компьютером? К твоим услугам многопользовательский режим. На Гавайях полным-полно отчаянных парней.

ЧТО ЕЩЕ?
COLIN MCRAE: DIRT
HOMEP C РЕЦЕНЗИЕЙ: 08 [44]
MHEHUE РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
NEED FOR SPEED CARBON
HOMEP C РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 [36]
MHEHUE РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

#### STRATEGY

#### I MECTO -**COMPANY OF HEROES**





PA3PA60TYUK: RELIC ENTERTAINMENT издатель в России: БУКА количество дисков: ОДИН DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.COMPANYOFHEROES.COM

**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11 (35)

**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

Одна из лучших стратегий 2006 года. Яркая, стремительная. Не игра - мечта. Relic не подвела. Она еще раз доказала, что умеет разрабатывать не только отличные фантастические проекты вроде Warhammer 40.000: Dawn of War, но и вполне достоверные. По мотивам Второй мировой войны.

что еще? ΕΒΡΟΠΑ ΙΙΙ **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03 (39) мнение РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА SID MEIER'S CIVILIZATION 4: **BEYOND THE SWORD НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 09 (45) мнение редакции: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

#### **ROLE-PLAYING GAME**

#### I MECTO -JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION





РАЗРАБОТЧИК: BIOWARE CORPORATION издатель в России: БУКА КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОЛИН DVD ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: JADE.BIOWARE.COM/SPECIALEDITION/ **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** <u>04</u> [40]

Долгожданная игра от кудесников ролевого жанра из BioWare. Волшебный мир, так похожий на Древний Китай, где обрели пристанище гигантские носороги, лисы с двумя хвостами, седовласые мастера кун-фу... Давненько мы не видели столь впечатляющей концепции. Да и графика не подкачала. Даже не верится, что

#### ЧТО ЕЩЕ?

игру портировали с Xbox.

**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.5

**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 12 (36) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

**NEVERWINTER NIGHTS 2 НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01 [37] **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5, ИГРА МЕСЯЦА

#### ADVENTURE

#### I MECTO - BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH





РАЗРАБОТЧИК: REVOLUTION SOFTWARE И SUMO DIGITAL издатель в России: БУКА **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** ОДИН DVD ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.BROKENSWORDTHE-ANGELOFDEATH.COM

**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11 (35) мнение редакции: 7.0

Добротное продолжение культовой серии квестов. Искрометные шутки героев заставят тебя улыбнуться не один раз. А занятный сюжет удержит у экранов на долгие часы.

#### что еще?

THE SECRET FILES: TUNGUSKA НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36) МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0 **DESTINATION: TREASURE ISLAND** 

**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 [42] МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5** 

#### MANAGEMENT/LIFE SIM

#### I MECTO -**CAESAR IV**





РАЗРАБОТЧИК: TILTED MILL издатель в России: СОФТ КЛАБ **количество дисков:** ДВА CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CAESARIV.COM

**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)** мнение редакции: 8.0

Caesar IV – невероятно интересная и красивая экономическая стратегия от создателей Children of the Nile. Суть игры проста: нужно возвести живописный город, защитить его от природных напастей, иноземных захватчиков и при этом не разгневать его обитателей.

**FOOTBALL MANAGER 2007 НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01 (37)

мнение РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11 (35)

мнение РЕДАКЦИИ: 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

#### I MECTO -PRO EVOLUTION SOCCER 6





PA3PA60T4NK: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN

**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** СОФТ КЛАБ **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** ОДИН DVD ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: PES6.NET **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01 (37)

**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** <u>8.5, 30ЛОТОЙ КУЛЕР</u>

По мнению многих, FIFA от Electronic Arts не футсим, а попсовое шоу. PES сложен в освоении, нагло требует от нас геймпада, и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на РС.

ЧТО ЕЩЕ? FIFA 07

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35) МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0. ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

**VIRTUA TENNIS 3** 

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41) МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

#### MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

#### I MECTO - WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE





PA3PAGOTYUK: BLIZZARD ENTERTAINMENT издатель в России: СОФТ КЛАБ количество дисков: ОДИН DVD / ЧЕТЫРЕ CD ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WOW-EUROPE.COM **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03 (39) мнение редакции: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

The Burning Crusade ждали во всем мире. Миллионы фанатов готовы были стоять в очередях часами, лишь бы купить вожделенный адд-он. И это неудивительно, ведь Blizzard обещала порадовать фанатов WoW сразу двумя невиданными доселе расами, новой игровой зоной и множеством других находок. Обещала – и не подвела.

**EVERQUEST II: ECHOES OF FAYDWER** номер с рецензией: 03 (39) мнение редакции: 8.0

**GUILD WARS NIGHTFALL** 

номер с рецензией: 12 (36) мнение редакции: 7.5

#### Законченные проекты









Текущие проекты



нет картинки

#### 2001 год Gothic

#### ЖАНР

Role-Playing Game

#### ИЗДАТЕЛЬ

Phenomedia AG

#### ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ

www.piranha-bytes.com

#### 2002 год

#### **Gothic II**

#### ЖАНР

Role-Playing Game

#### ИЗДАТЕЛЬ

JoWooD Productions

#### ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ

www.piranha-bytes.com

2003 год

**Gothic II:** 

Role-Playing Game ИЗДАТЕЛЬ

Night of the Raven

#### JoWooD Productions ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ

www.piranha-bytes.com

#### Gothic 3

#### ЖАНР

Role-Playing Game

#### ИЗДАТЕЛЬ

JoWooD Productions

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ

www.gothic3.com

Неанонсированная игра (Deep Silverl - RPG, создаваемая под эгидой нового издателя, -Deep Silver. Это не Gothic 4, заверили нас авторы.

ДАТА ВЫХОДА

2009 год

#### КОМПАНИЯ

# Piranha Bytes

#### ВЛАДЕЛЕЦ

Pluto 13 GmbH дата основания

**МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ** 

Ruhrgebiet, Germany



#### ДОСКА ПОЧЕТА



Михель Хоге (Michael Hoge) лизайн, менелжмент



Бьорн Панкратц (Bjorn Pankratz) дизайн, менеджмент



Кай Розенкранц (Kai Rosenkranz) композитор

Европейским командам бывает очень непросто достичь мирового признания. Путь Piranha Bytes был особенно трудным. Талантливой немецкой команде, создавшей один из самых интересных сериалов последних лет, фатально не везет с издателями. Но зато они не обделены любовью народной: в Германии «пираний» готовы носить

на руках. Все началось в 1997-м, когда несколько энтузиастов основали студию Piranha Bytes Software. Они задумали новую ролевую игру, непохожую на все остальные. В 1999-м рабочую версию показали издательству Phenomedia **AG**. Толстосумам все понравилось, и они согласились подписать контракт. Еще через пару лет *Gothic* успешно дебютировала в Германии и затем во многих европейских странах, в том числе в России. На первый взгляд она казалась примитивным трехмерным клоном *Diablo* с глупым сюжетом. И только потом игрок понимал, что оказался в большом и необычном мире, где он может пойти куда угодно, вступить в одну из трех враждующих группировок, всласть поохотиться

на опаснейших монстров и поучаствовать в очень интересных приключениях. А самое главное - мир вокруг был по-настоящему живой. У всех персонажей четкий распорядок дня, и они реагировали на каждое действие игрока. Даже выгоняли непрошеного гостя из собственного дома. Ветераны сразу поняли, что авторы не понаслышке знакомы с *Ultima* и заимствовали много удачных черт из знаменитого сериала Ричарда Гарриотта (Richard Garriott). Успех игры впечатлял. В одной только Германии продали 200 тысяч копий, а сколько еще разошлось по всему миру! Достоверно известно, что Gothic продавали даже на островах Фиджи, в Индонезии и на американских военных базах в Афганистане. Сомнений в необходимости делать продолжение не было. Но, несмотря на впечатляющую прибыль, Phenomedia AG умудрилась обанкротиться, и сейчас некоторых менеджеров издательства отдали под суд. Разработчики выкупили свои активы и основали в 2002-м новую компанию -Pluto 13 GmbH. Однако сохранили торговую марку Piranha Bytes. Контракт

на выпуск они подписали c JoWooD Productions.

В ту пору дела у этого издательства шли не слишком хорошо. Множество необдуманных решений менеджеров практически довели ее до банкротства. Поэтому в конце 2002-го JoWooD поспешила выбросить на рынок Gothic II. Сиквел не успели толком протестировать, патчи появлялись один за другим. И все равно продажи оказались огромными. Благодаря выручке JoWooD смогла расплатиться с долгами, провести реструктуризацию и, как мы знаем, дожить до сегодняшнего дня. В Великобритании и США Gothic II появилась при

посредничестве Atari через полгода после немецкого релиза. К тому времени «пираньи» почти закончили дополнение Gothic II: Night of the **Raven**. Во многом это римейк оригинала, куда вернулись вырезанные из-за нехватки времени территории и квесты. Немцы получили его в августе 2003го. А вот тем, кто не живет на родине Гете, не повезло. Англоязычную версию

Atari готовить не реши-

лась. Только летом 2005-

го Aspyr Media рискнула

и представила в США «золотое» издание.

Третью часть JoWooD намеревалась выпустить одновременно на нескольких языках и сразу во многих странах. Она неустанно подгоняла разработчиков, и те снова опубликовали сырую версию. Мастердиск даже пришлось перепечатывать. Сотворив несколько заплаток, Pluto 13 пообещала сделать адд-он, который исправит все ошибки дизайнеров и программистов. Но ему не суждено было выйти. В начале 2007-го авторы разорвали отношения с JoWooD. Теперь они сотрудничают с Deep Silver. Однако вопреки ожиданиям многих создать Goth*ic 4* «пираньи» не смогут. Авторские права остались у прежнего издателя, который и поспешил начать поиски новой команды. Но не стоит расстраиваться. Во-первых, Pluto 13 GmbH сохранила за собой торговую марку Gothic и сможет выпускать любые другие игры, кроме четвертой серии. А пока они делают новую оригинальную RPG, которая никак не связана с Миртаной, но, по их утверждениям, станет настоящей демонстрацией накопленного за годы опыта.



#### АРХИВ «РС ИГР»

#### Проекты Роберты Уильямс



1980

#### **Mystery House**

Adventure

Главный дизайнер, сценарист



1984

#### King's Quest I: Quest for the Crown

Adventure

Главный дизайнер, сценарист



1980

#### Wizard and the Princess

∆dventure

Главный дизайнер, сценарист



100/

#### Mickey's Space Adventure

Adventure

Главный дизайнер, сценарист



1981

#### **Mission Asteroid**

Adventure

Главный дизайнер, сценарист

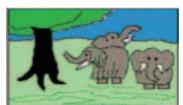


1085

#### King's Quest II: Romancing the Throne

Adventure

Главный дизайнер, сценарист



1982

#### **Time Zone**

Adventure

Главный дизайнер, сценарист, директор



#### 1986

#### King's Quest III: To Heir Is Human

Adventure

Главный дизайнер, сценарист

#### ВИДНЫЕ ОСОБЫ

# Кен и Роберта Уильямс

(Ken and Roberta Williams)



РМИ

Keн Уильямс (Ken Williams) **ДАТА РОЖДЕНИЯ** 

Октябрь 1954 года **местожительство** 



КМИ

Роберта Хоэр Уильямс (Roberta Heuer Williams)

ДАТА РОЖДЕНИЯ

16 февраля 1953 года

**МЕСТОЖИТЕЛЬСТВО** 



Успех многих знаменитых компаний неразрывно связан с именами их создателей. В 1973 году молодожены Кен и Роберта Уильямс и не подозревали, что свяжут свою жизнь с компьютерными развлечениями. Кен работал программистом в ІВМ и однажды нашел на одном из серверов каталог под названием adventure. Это оказался текстовый квест Colossal Caves. Он принес его домой и показал жене. Роберта раньше никогда не увлекалась играми, но эта пришлась ей по сердцу. Вскоре Кен купил компьютер Apple II, и жена познакомилась и с другими тогдашними адвенчурами. Девушке очень не понравилось, что ни в одной из них нет графики. Просто описание ситуации и окружающей обстановки с вариантами действий. Кен очень удивился, когда

жена показала ему через

некоторое время готовый сценарий приключенческой игры для детей, где надо было расследовать убийство в огромном доме. Поначалу он и слышать не хотел о том, чтобы заниматься такими глупостями, как создание интерактивных развлечений. Но в итоге сдался и засел за работу. Через три месяца появилась Mystery House - первое совместное творение супругов. Ребята сами делали копии на домашнем компьютере, упаковывали их в небольшие пакетики и рассылали тем, кто заинтересовался небольшим рекламным объявлением. Успех превзошел все ожидания: 15 тысяч проданных копий и 167 тысяч долларов выручки. Вскоре начинающие разра-

ботчики открыли собственный офис и выбрали название для компании – **Sierra**. Следующая игра (*Wizard and the Princess*) стала

первой адвенчурой с цветной графикой. Разошлось уже 60 тысяч коробок.

**Time Zone** поразила фанатов молодой студии невероятным размером (шесть дискет) и заоблачной ценой - 99,95 доллара. Впрочем, последующие проекты оказались более удачными. Однако Sierra едва не обанкротилась, взявшись за производство картриджей для платформы Atari. Убытки превысили миллион долларов. Но в это самое время студия получила контракт на разработку игры для одного из компьютеров IBM - PCjr. Poберта мечтала о том, чтобы она напоминала сказочный мультфильм. Специально разработав движок AGI, авторы получили отличную картинку и написали интересный сюжет. Вот так на свет родился первый *King's Quest*. PCjr никто не хотел покупать, но игру вовремя выпусти-



1088

King's Quest IV: The Perils of Rosella

Adventure

Главный дизайнер, сценарист



100

King's Quest V:
Absence Makes the Heart Go Yonder!

Adventure

Главный дизайнер, продюсер



1994

King's Quest VII: The Princeless Bride

Adventure

Содизайнер, директор



1988

#### Mixed-Up Mother Goose

Adventur

Главный дизайнер



1992

Laura Bow in The Dagger of Amon Ra

Adventu

Креативный консультант



1995

#### Phantasmagoria

Adventure

Главный дизайнер, сценарист



1080

#### The Colonel's Bequest

Δdventure

Сценарист, директор



1993

King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow

Adventure

Содизайнер, директор



1998

King's Quest: Mask of Eternity

Action/Adventure

Содизайнер, директор

щие, однако, совсем не по-

ли на других платформах. Невероятная популярность адвенчуры спасла Sierra. Последовала череда сиквелов – один другого краше и интереснее. Тогда же они запустили еще несколько знаменитых сериалов – Space Quest, эротическую адвенчуру Larry, Police Quest и Quest for Glory (первая адвенчура с RPG-элементами). Каждый раз Роберта старалась придумывать что-ни-

Каждый раз Роберта старалась придумывать что-нибудь новенькое в дизайне, а Кен внимательно следил за развитием технологий. На свет родился еще более совершенный движок SCI (на его разработку потратили 400 тысяч долларов), где впервые появилась поддержка мыши. Не менее замечателен вклад Sierra в развитие звукового железа. Именно благодаря ей люди впервые осознали, что пронзительный визг РС-спикера – это не предел мечтаний и куда лучше слушать качественную музыку. Неудач практически не было. King's Quest V продали полумиллионным тиражом. *Mixed-Up Mother* Goose стала первой мультимедийной игрой, вышедшей на CD. Она получила множество наград. До King's Quest VI никто не применял методики правильной артикуляции. Послушав совет Билла Гейтса (Bill Gates), Кен реорганизовал Sierra и начал скупать другие студии, в том числе Dynamix, Coctel Vision (сериалы Goblins и Inca), Impressions и Papyrus. Даже id Software получила заманчивое предложение - 2,5 миллиона долларов, но Джон Кармак (John Carmack) и Джон Ромеро (John

Romero) отказались. Открылся новый офис в Сиэттле. В середине 90-х Роберта создала два своих главных шедевра. King's Quest VII стал практически неотличим от диснеевских мультиков, а качество звука и картинки было превосходным. Phantasmagoria делали целых три года, и ее бюджет сравнялся с бюджетами голливудских постановок. Замечательная кровавая история, неплохой видеоряд и профессиональные актеры покорили публику - игра разошлась тиражом около миллиона копий. Ничто не предвещало неприятностей. Но, увы, международный конгломерат CUC International предло-

жил за компанию 1.5 мил-

лиарда долларов. Конечно,

акционеры согласились.

Назначенные управляю-

нимали публику и не очень интересовались компьютерными играми. Кен быстро отошел от дел и чуть позже перестал даже консультировать новый менеджмент. Отсутствие новых качественных проектов привело к серьезным убыткам и, разумеется, увольнениям. Сотни сотрудников Sierra каждый год оставались без работы. К тому же вскрылись серьезные финансовые махинации, связанные с CUC International, в которых оказался замешан даже Уолтер Форбс (Walter Forbes). Роберта попыталась реанимировать популярность студии, она три года корпела над King's Quest: Mask of Eternity. Но, увы, за это время проект слишком устарел и приняли его холодно. Вслед за Кеном

знаменитая сценаристка покинула компанию, которой отдала столько лет. Sierra вместе с **Blizzard** отошла к **Havas** (бренд Vivendi возник немного позже). Тем не менее спасти детише Уильямсов было уже невозможно. Почти все студии закрыли, а сотрудников разогнали, отменив множество интересных проектов, в том числе Babylon 5, Larry VIII и Space Quest VII. Сейчас Sierra Entertainment уже не занимается созданием игр. Это издательский бренд Vivendi. Что же до Кена и Роберты, то они путешествуют по Атлантике на собственной яхте и не собираются возвращаться в этот бизнес. Правда, Роберта подумывает о написании собственной книги. Быть может, мы ее однажды прочитаем.

# **EDITORIAL**



ЗАТИШЬЕ ПЕРЕД БУРЕЙ

Продолжаем пристально следить за рынком отечественных локализаций. Лето в игровой индустрии, как известно, мертвый сезон. Вот и отечественные компании заметно сбавили обороты. Лишь «Акелла» приятно удивила своей производительностью. Московская компания в августе выпустила более десяти продуктов. Но и она не спасла положение. Поэтому мы приняли решение сократить обзорную часть рубрики до четырех рецензий. Но обделенными вас мы не оставим: читайте в этом номере авторскую колонку Александра Суслова из Snowball Interactive. Александр режет правду-матку об отечественных локализациях. Мы неоднократно говорили, что большинство российских адаптаций оставляют желать лучшего, но получить подтверждение этого от самих локализаторов - дорогого стоит. О ситуации на российском гейм-рынке, проблемах и причинах их возникновения - сегодня в рубрике «Прямая речь». Напоминаю, что теперь каждый желающий может задать свой вопрос локализаторам, высказать мнение или поднять какую-либо проблему отечественного игрового рынка. Все, что для этого требуется, – это зайти на форум журнала на <u>www.</u> gameland.ru и оставить сообщение. Лето закончилось, а значит - грядет множество релизов. Уже в следующем месяце нам вряд ли придется сокращать обзорную часть рубрики, ведь на подходе ряд громких проектов: Juiced 2: Hot Import Nights, MotoGP'07 от «Буки», BioShock, «Европа 3. Войны Наполеона» от «1С», Stranglehold от «Нового Диска». Остальные издатели наверняка тоже найдут чем нас порадовать.



# ЖАНР Action/ Role-Playing Game PA3PAБОТЧИК Cyanide Studio ИЗДАТЕЛЬ АКЕЛЛА

ЛОКАЛИЗАТОР
Акелла
количество дисков
Два DVD
URL
www.loki-game.com
ru.akella.com/Game.
aspx?id=331

#### **LOKI**

«EverQuest II по-русски в подарок» - такая надпись красуется на диске **Loki**. Вот так по-хитрому заманивают нас в полюбившийся многим онлайновый мир. Даже если ты и не будешь потом играть, все равно приятно хотя бы познакомиться с ним и понять, что же так привлекает тысячи подсевших фанатов. Впрочем, не будем слишком уж распространяться об изысках маркетологов из «Акеллы». Приступим к тому, в чем разбираемся лучше, - к оценке локализации.

Многие ругали «морских волков» за отсутствие озвучки в большинстве выпускаемых компанией RPG-проектах. Neverwinter Nights 2, Two Worlds - список можно продолжить. К счастью, «Акелла» не осталась глуха к мольбам пользователей: героям Loki подарили русские голоса. Актеры убедительно зачитывают текст, практически не фальшивят, да и эмоции присутствуют в полной мере. К сожалению, в природе нет места совершенству: некоторые реплики звучат невпопад. А диалоги, похоже, склеивали из озвученных отдельно фраз. Взаимодействия между актерами не было, и это чувствуется. Или это издержки движка, который не позволяет локализаторам сделать что-либо иное?

Текст тоже нельзя назвать безупречным. Порой встречаются досадные недочеты. «Удар, обрушивающий на противника разряд молнии, наносящий магические повреждения молнией» - а ведь можно легко обойтись без этих «шипящих» причастий, которые существенно затрудняют чтение. Подобных примеров немало. Зато орфографических ошибок нет и в помине, корректоры молодцы. По сложившейся традиции заглянем и в руководство пользователя. В первых трех предложениях главы «Миры» слово «игра» употребляется четыре раза. Как же так, ведь руководство пользователя нам тоже очень важно. Быть может, стоит в будущем уделять больше внимание его содержимому?

Текст перегружен придаточными предложениями, причастными, деепричастными оборотами и канцеляризмами. Все это здорово осложняет нам знакомство с Loki. Надеемся, «Акелла» обязательно учтет наши замечания в своих будущих локализациях.

В целом, работа над игрой проведена хорошая. Но есть шероховатости. Поэтому не вершину пъедестала Loki поставить не можем.







#### РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ: АВГУСТ – СЕНТЯБРЬ 2007 ГОДА



Обычно мы включаем в дайджест

нее затишься сыграло свою роль.

пришлось изменить этому прави-

лу. «Иностранный легион» - один

из представителей большой семьи

тва CITY Interactive. Многие уже

познакомились с родственными ей

War in Colombia, Terrorist Take-

проектами Terrorist Takedown:

бюджетных шутеров производс-

проекты помасштабнее. Но лет-



ПРИКАЗАНО УНИЧТОЖИТЬ: ИНОСТРАННЫЙ ЛЕГИОН

ЖАНР
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК

CITY Interactive

ИЗДАТЕЛЬ

<u>Акелла</u> **ОЦЕНКА РС ИГР**Нет

Hell in Vietnam.

down: Covert Operations u The

Нам кажется, локализовать игры

вроде «Иностранного легиона» -

сущее удовольствие. Диалогов, за

исключением нескольких коротких

фраз, что бросают друг другу сол-

даты, нет. Текста – кот наплакал.

Поэтому нагрузка на авторов бы-

ла меньше, и результат налицо: пе-

ревод столь скромного проекта пре-

**ЛОКАЛИЗАТОР** Акелла

**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**Один DVD

URL

ru.akella.com/Game. aspx?id=1828





восходит по качеству все остальные адаптации «Акеллы», попавшие в этот номер. За исключением повторов и некоторых спорных формулировок, брифинги очень качественные. Не забыли переводчики и всплывающие сообщения. Они также в полном порядке, да и шрифты подобраны удачно.

Озвучку оставили без изменений. Впрочем, оно и правильно –

русская речь в рядах французских войск совершенно ни к чему. Правда, и английская тоже: но это уже упущение разработчиков. И напоследок такая новость. «Акелла» распространяет игру на DVD-диске. А в Европе Code of Нопог продается на CD. Видимо, отечественные пользователи быстрее западных освоили не такой уж новый формат.





Racing

Акелла

PA3PAБОТЧИК
Rainbow Studios
ИЗДАТЕЛЬ

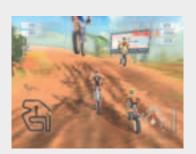
**ОЦЕНКА РС ИГР** 7.0

#### ЛОКАЛИЗАТОР

Акелла **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ** 

Один CD URL

www.codemasters. com/dirt/ www.buka.ru/cgibin/show.pl?id=321





#### MX VS. ATV UNLEASHED: БИТВЫ ВНЕДОРОЖНИКОВ

В локализации гоночных игр главное – не навредить. Большинство рейсингов в переводе не нуждаются. Разве что меню и настройки стоит писать по-русски.

«Акелла» выпустила отечественную версию *MX vs. ATV Unleashed* спустя полтора года после ее выхода на Западе. Не обошлось без традиционной российской приставки к названию – «Битва вне-

дорожников». Звучит, безусловно, впечатляюще. Но ведь никаких сражений в игре нет. Вдруг начинающие геймеры подумают, что их ждут заезды с перестрелками? Главная проблема для перводчика в таких играх – сокращения. В автомобильной терминологии имеется множество аббревиатур, переложить которые на русский язык – нелегкая задача. Вот и МХ vs.

ATV Unleashed достались в наследство от англоязычной версии всякие МЦ и КВЦ. Не сразу понимаешь, о чем идет речь, когда нам предлагают «начать КВЦ». А ведь речь идет о чемпионате квадроциклов.

Текстовки перевели неплохо, но читаются они не так легко, как хотелось бы. Слегка смутили «Добро пожаловать на 1 неделю

чемпионата», «Заработано НЕТ баллов для магазина» и «Новый 250см мотоцикл».

Зато локализаторы позаботились о переводе рекламных щитов: «Спешите видеть отложенные 6 миллионов лет назад ЯЙЦА ДИ-НОЗАВРОВ. Ну и запашок!», «Суп "Горячий асфальт"». Забавно, ничего не скажешь. Почаще бы мы юмор встречали.





#### **ЖАНР** Management

PA3PAБОТЧИК
Frontier Developments
ИЗДАТЕЛЬ

<u>Акелла</u> **ОЦЕНКА РС ИГР**8.0

#### ЛОКАЛИЗАТОР

Акелла

количество дисков Один CD URL

rollercoastertycoon. com ru.akella.com/Game. aspx?id=1843





#### ROLLERCOATER TYCOON 3: МАГНАТ ИНДУСТРИИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Лучший тайкун парка развлечений наконец добрался и до наших прилавков. В коллекционное издание от «Акеллы» вошли оригинальный RollerCoaster Tycoon 3 и два дополнения RollerCoaster Tycoon 3: Soaked! и RollerCoaster Tycoon 3: Wild! Причем все богатство поместилось на одном-единственном CD. Поэтому цена неимеоверно привлека-

тельная: чуть больше 100 рублей. Насколько же хороша локализация? Первое, что бросается в глаза, – простенькие шрифты. В оригинале они смотрелись немного поприятнее. Впрочем, это мелочи. Вызывают вопросы тексты. Как вам, к примеру, выражение «Листать типы камер»? В дизайнере парка мы обнаружили забавные опции: «открыть жираф», «сред.

денег на гостя», «предп. интенсивность» и «число тр. средств». Сокращения – бич данной адаптации. Некоторые текстовки, честно говоря, даже трудно расшифровать. Видно, старая беда: в движке жестко ограничено количество букв на строку и с этим ничего не поделаешь.

Редакторы тоже недоглядели некоторые ошибки. Например, спорные формулировки и канцелярские выражения: «восхождение к статусу», «производить улучшения», «расслабленный образ жизни местного контингента посетителей», «превратить творчество недоучек в золотоносную жилу», «используй легенду, чтобы лишить посетителей честно нажитых денег» и мое любимое – «достоверной атмосферы не занимать».









#### **МОСКВА НЕ СРАЗУ СТРОИЛАСЬ**

Многие говорят, что русские локализации в большинстве своем халтура. Обидно, но это правда. Почему? Существует масса причин. Есть автор и есть редактор. Первый может писать несвязные куски текста со смутными сюжетными линиями, орфографическими ошибками и колченогим стилем и по завершении приносить результат редактору, который должен из «потока сознания» создать законченное произведение. После чего автор может стать лауреатом и гением, а редактор так и останется именем, набранным мелким шрифтом над «Отпечатано с готовых диапозитивов». Та же участь уготована переводчикам, монтажерам и локализаторам. Разработчики – типичные авторы. Даже самых неважнецких по жизни сопровождает табунчик преданных фанатов. Авторам всегда прощают ошибки, от них терпеливо ждут обещанных патчей. А вот локализаторы - люди, которых в случае хорошей работы мало кто запоминает, а в случае плохой - начинают осыпать бранью на форумах. Именно они, по идее, и обязаны устранять родовые травмы игры. Но парадокс в том, что в российских компаниях должность редактора обычно отсутствует!

К слову, мало кто в типичной российской компании представляет себе название собственной профессии. Карл Маркс и Фридрих Энгельс - это не четыре человека, а два. Режиссер звукозаписи, звукорежиссер, звукооператор и звукоинженер – разные люди. Если кратко: режиссер звукозаписи - человек, который отвечает за творческий результат записи (актерская игра, смысл, сценарий, юмор, характерность персонажей и т.п.). Звукорежиссер отвечает за выбор технологии записи и постпродакшена, помогает режиссеру в решении его задач, занимается микшированием звука. Звукооператор - оператор звуковой станции. Его задача - обеспечить качественную запись материала. Звукоинженер - специалист по оборудованию и устранению неисправностей.

При современном развитии техники звукорежиссер имеет возможность взять на себя и функции звукооператора, но есть четкое правило: переводчик не может быть одновременно редактором! Веселая позиция типа «у нас переводчики как бы и редакторы» – это, извините, уже совсем «ку-ку».

Роль редактора крайне важна в творческом процессе. Этот человек не только адаптирует перевод к особенностям русского языка, сохраняя юмор и стиль речи, но и по требованию режиссера способен полностью переписать текст. К примеру, именно редактор решает, каким должен быть перевод английских слов с радостным корнем fuck – сгодятся ли обычные «черт» и «блин», или требуются более крепкие словечки?

Вот обычная претензия: актеры переигрывают. А что им еще делать, если нет указаний редактора, который раскроет для них образ персонажа? Если актеру не показывают саму игру, как ему понять, кого он, собственно, играет?

Другая беда – редактор имеется, но он работает, не видя игры. То есть Василий Уткин комментирует матч Гондураса и Уругвая, основываясь лишь на его протоколе. Насколько удачной получится такая трансляция? Я думаю, что, мягко говоря, не очень.

Даже не в самой навороченной компьютерной игре все гораздо сложнее. Если персонаж бежал, то он должен говорить с одышкой, если персонаж обращается к кому-то вдалеке – он должен повысить голос, если есть диалог – то это должен быть диалог, а не склеенные монологи. Склеенный монолог – когда пришел актер, начитал свои реплики; пришел второй, начитал свои. Потом из них составили диалог не вполне здоровых на голову людей. Актеры должны слышать друг друга. Иначе получается ерунда.

В общем, у нас с локализациями пока неважно. Восемьдесят процентов того, что сейчас выходит, – откровенная халтура. Не беда, Москва не сразу строилась...



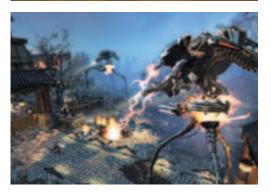
## ДАЙДЖЕСТ

# РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ готовится к выходу

	<b>.</b>	Mercur	
Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
A Vampvre Story: Кровавый роман	Акелла	Adventure	IV квартал 2007
A vampyre Story: кровавый роман Age of Conan: Hyborian Adventures	Акелла 1 С	MMORPG	I квартал 2007 І квартал 2008
Alone in the Dark: У последней черты	Акелла	Action	IV квартал 2006
Armed Assault: Ответный ход	Акелла	FPS	Осень 2007
Beowulf	Бука	Action	Ноябрь 2007
BioShock	1C	FPS	Осень 2007
BlackSite: Area 51	Новый Диск	FPS	IV квартал 2007
Blazing Angels 2 (Ангелы смерти 2:	повы диск	11.5	14 KBaptan 2007
Секретные операции Второй мировой)	Акелла	Action/Simulation	IV квартал 2007
Brothers in Arms: Hell's Highway	Бука	FPS	Ноябрь 2007
Clive Barker's Jericho	Бука	FPS	IV квартал 2007
Club	Софт Клаб	Action	Ноябрь 2007
Crysis	Софт Клаб	FPS	IV квартал 2007
Empire Earth III	Софт Клаб	Strategy	Октябрь 2007
Enemy Territory: Quake Wars	1C	FPS	IV квартал 2007
Escape from Paradise City	Бука	Strategy/RPG	Октябрь 2007
Fallout 3	1Ċ	RPG	2008
Field Ops	Акелла	FPS/Strategy	Осень 2007
FIFA 08	Софт Клаб	Simulation	Октябрь 2007
Frontlines: Fuel of War	Бука	FPS	Январь 2008
Half-Life 2: The Orange Box	Бука	FPS	Октябрь 2007
Halo 2	1C	FPS	IV квартал 2007
Hellgate: London	Софт Клаб	Action/RPG	IV квартал 2007
Hour of Victory	Новый Диск	FPS	Осень 2007
Juiced 2: Hot Import Nights	Бука	Racing	IV квартал 2007
Kane & Lynch: Смертники	1C	Action	IV квартал 2007
Medal of Honor: Airborne	Софт Клаб	FPS	Осень 2007
Mercenaries 2	Софт Клаб	FPS	IV квартал 2007
MotoGP 07	Бука	Racing	Осень 2007
NBA Live 08	Софт Клаб	Simulation	IV квартал 2007
Need for Speed ProStreet	Софт Клаб	Racing	<u>Ноябрь 2007</u>
NHL 07	Софт Клаб	Simulation	Осень 2007
Painkiller: Передозировка	GFI/Руссобит-М	FPS	IV квартал 2007
Pro Evolution Soccer 2008 RACE 07: Чемпионат WTCC	Софт Клаб Акелла	Simulation	Осень 2007 IV квартал 2007
Race 07: Чемпионат WTCC Rail Simulator	Акелла Софт Клаб	Racing Simulation	Ноябрь 2007
Sam & Max (Сэм & Макс: Первый сезон)	GFI/Pvccoбит-M	Adventure	IV квартал 2007
San & Мах (Сэм & Макс. Первый сезон) Sega Rally	Софт Клаб	Racing	Осень 2007
Seven Kingdoms: Conquest	Акелла	Strategy	Осень 2007
SimCity: Город с характером	Софт Клаб	Simulation	Ноябрь 2007 Ноябрь 2007
Stranglehold	Новый Диск	Action	Осень 2007
The Golden Compass	Софт Клаб	Action	Декабрь 2007
The Settlers VI. Расцвет империи	Новый Диск	Strategy	Ноябрь 2007
The Witcher (Ведьмак)	Новый Диск	Action/RPG	Осень 2007
TimeShift	Софт Клаб	FPS	Ноябрь 2007
Universe at War: Earth Assault	Софт Клаб	Strategy	Ноябрь 2007
Unreal Tournament III	Новый Диск	FPS	IV квартал 2007
World in Conflict	Софт Клаб	Strategy	Осень 2007







# ТАБЛИЦА РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ вышло за последний месяц







Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик
7.62 mm	7.62 mm	1C	Апейрон
Anstoss 2007: Управляй футболом	Anstoss 2007	Акелла	Ascaron Entertainment
KA-52 Team Alligator	KA-52 Team Alligator	Акелла	Simis
<u>Loki</u>	Loki	Акелла	Cyanide Studio
Making History: The Calm and the Storm	Making History: The Calm and the Storm	Акелла	Muzzy Lane Software
MX vs. ATV Unleashed: Битвы внедорожников	MX vs. ATV Unleashed	Акелла	Rainbow Studios Акелла
Overlord	Overlord	Бука	Triumph Studios
Panzer Command: Операция «Снежный шторм»	Panzer Command: Operation Winter Storm	Акелла	Koios Works
АвтоФэны: Заряженные скоростью	АвтоФэны: Заряженные скоростью	Акелла	AP-Games
Аквапарк. Магнат развлечений	SeaWorld Adventure Parks Tycoon	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Deep Red Games
Б-17 Летающая крепость 2	B-17 Flying Fortress: The Mighty Eighth	Акелла	Wayward Design Limited
Великие битвы: Сталинград	Великие битвы: Сталинград	1C	N-Game Studios/Nival Interactive
Как достать студента: Переполох в общаге	Как достать студента: Переполох в общаге	Бука	Astar Games
Исход с Земли	Исход с Земли	1C	Parallax Arts Studio
Логово Дракона 2: Ловушка времен	Dragon's Lair 2: Time Warp	1C	Epicenter Interactive
Нэнси Дрю. Заколдованная карусель	Nancy Drew: The Haunted Carousel	Новый Диск	Her Interactive
Нэнси Дрю: Туманы острова лжи	Nancy Drew: Danger on Deception Island	Новый Диск	Her Interactive
Обитаемый остров: Послесловие	Обитаемый остров: Послесловие	Акелла	Wargaming.net
Особенности национального развода	Особенности национального развода	Акелла	JetDogs Studios
Приключения барона Мюнхгаузена на Луне	Приключения барона Мюнхгаузена на Луне	Акелла	Trickster Games
Свен, известный как Властелин овец: Свен Всемогущий	Mach's noch einmal, Sven	GFI/Руссобит-М	Phenomedia Publishing
Сфера. Перерождение	Сфера. Перерождение	1C	Nikita
Шорох: Последний визит	Шорох: Последний визит	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Nucleosys

# РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ ««СОЮЗ»

Номер	Название	Издатель	
DVD-BOX			
1	Гарри Поттер и Орден Феникса	Софт Клаб	
2	The Sims 2: Стиль H&M – каталог	Софт Клаб	
3	The Sims 2: Времена года	Софт Клаб	
4	The Sims 2: Питомцы	Софт Клаб	
5	World of Warcraft	Софт Клаб	
6	World of Warcraft: The Burning Crusade	Софт Клаб	
7	The Sims 2. Русская версия	Софт Клаб	
8	Трансформеры	ND Games	
9	Warcraft III: The Reign of Chaos	Софт Клаб	
10	Medieval 2: Total War	Софт Клаб	
	JEWEL-BOX		
1	Трансформеры	ND Games	
2	Colin McRae: DiRT	Бука	
3	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC World Publishing	
4	Need for Russia: Сделано в СССР	Новый Диск	
5	7.62 mm	1C	
6	Hospital Tycoon	Бука	
7	Человек-паук. Новая страница	Новый Диск	
8	Шорох: Последний визит	1C	
9	Исход с Земли	1C	
10	Нэнси Дрю: Туманы острова лжи	Новый Диск	

#### САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

#### **HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX**

ЖАНР
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Valve Software
ИЗДАТЕЛЬ
Бука
ЛОКАЛИЗАТОР
Бука
количество дисков
Один DVD
URL

www.buka.ru/cgi-bin/ show.pl?id=361 orange.half-life2.com В отечественное издание *Half-Life 2: The Orange Вох*, как и на Западе, помимо долгожданной *Half-Life 2: Episode Тwo* войдут продолжение мультиплеерного шутера *Team Fortress 2* и логическая забава *Portals*. Полностью локализованный продукт компания «Бука» выпустит в jewel-упаковке уже в октябре. Ждать осталось недолго.



Локализатор	Жанр Рейтинг	рецензии
нет	Strategy	7.0
Акелла	Management	нет
Акелла	Simulator	нет
Акелла	Role-Playing Game	нет
Акелла	Turn-Based Strategy	нет
Акелла	Racing	7.0
Бука	Action	7.0
Акелла	Turn-Based Strategy	нет
нет	Racing	нет
Play Ten Interactive/Руссобит-М	Management	7.0
Акелла	Simulator	нет
нет	Real-Time Strategy	нет
Бука	Logic	нет
нет	First-Person Shooter	нет
1C	Adventure	нет
Новый Диск	Adventure	нет
Новый Диск	Adventure	нет
нет	Turn-Based Strategy	нет
нет	Adventure	нет
нет	Adventure	нет
GFI/Руссобит-М	Platformer	нет
нет	MMORPG	нет
Play Ten Interactive/Руссобит-М	Adventure	нет

СОБИРАЕШЬСЯ КУПИТЬ ЦИФРОВИК?



# УЗНАЙ БОЛЬШЕ О КАЖДОЙ МОДЕЛИ!

подробный гид покупателя цифровых камер





ЭКОНОМИТ ВРЕМЯ И ДЕНЬГИ

# НЕДЕТСКИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ



ИГРЫ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

Игры бывают разные: аркады, экшены, стратегии, гонки, всевозможные симуляторы, ролевки, адвенчуры. В некоторых проектах сочетаются сразу несколько жанров. Но есть еще один подраздел, о котором не принято упоминать в присутствии маленьких детей, да и среди товарищей по работе или учебе о нем станет рассуждать далеко не каждый. Речь идет о так называемых играх для взрослых. В течение нескольких лет правильный журнал старался обходить стороной тему порнографии в индустрии электронных развлечений. Однако молчание не может длиться вечно. Настала пора подробно рассказать «про это».

#### ВВЕДЕНИЕ В...

Некоторые ошибочно полагают, что порнография – изобретение XX века. На самом деле это не так. Совокупляющиеся мужчины и женщины изображались на античных вазах, древнеримских фресках, старинной перуанской керамике и гравюрах эпохи Возрождения. Просто в годы сексуальной революции пало множество запретов. Молодое поколение добилось возможности публично высказывать свое мнение о том, о чем раньше можно было только перешептываться под одеялом с самым близким на свете человеком.

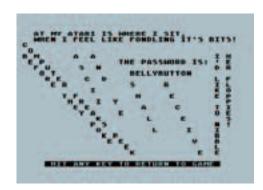
Прежде чем перейти к обсуждению игр, надо разобраться с основами. В различных энциклопедиях (постмодернизма, социологии, естественных наук, Брокгауза и Ефрона, а также БСЭ) и философском словаре под порнографией понимается примерно одно и то же - непристойное, вульгарное, циничное, предельно натуралистическое изображение или описание полового акта, которое рассчитано на низменные инстинкты и направлено на пробуждение сексуального возбуждения. Кстати, термин появился в XVIII веке после выхода книги французского писателя Ретифа де ла Бретонна «Порнограф, или Размышление порядочного человека об истинной безнравственности проституции». А вот эротика считается искусством и направлена на передачу чувств, описание красоты человеческого тела, при этом она не акцентирует внимание на оголенных детородных органах.

Впрочем, все определения условны. Иногда очень трудно провести четкую грань между легким порно и эротикой. Специальные комиссии внимательно следят за тем, показаны ли гениталии в печатной продукции, кино или играх. Если да, то с какой целью? Вдруг авторы ставили перед собой задачу рассказать об особенностях строения человеческого тела, а не вызвать у зрителей сексуальное возбуждение? Тогда с них совсем другой спрос. От принятого решения

иногда зависит коммерческий успех или неудача продукта. Представь себе: американские разработчики юмористического квеста в духе «Американского пирога» решили пошутить на тему «сисек и писек». Горе-юмористы рассчитывали на рейтинг М (Mature – от 17 лет), но вместо него незаслуженно получили от строгой организации Entertainment Software Rating Board AO (Adults Only – только для совершеннолетних). Другие, наоборот, стараются привлечь внимание к своему творению за счет скандалов, рассчитывая на простое правило «запретный плод сладок».

#### истоки

До сих пор нет единого мнения о том, когда появилась первая компьютерная игра. В 1942 году Томас Голдсмит – младший (Thomas Goldsmith Jr.) и Истл Рей Менн (Estle Ray Mann) создали симулятор ракеты. Через десять лет аспирант Кембриджского университета Александр Дуглас (Alexander Douglas) разработал для своей докторской диссертации программу ОХО – электронный вариант крестиков-ноликов. В 1958-м физик Уильям Хигинботем (William Higinbotham) придумал Теппіз for Two. В 1962 году Стив Рассел (Steve Russell) создал Spacewar, а в 1971-м выпустили первый в мире игровой автомат с



Softporn Adventure. В 1981 году приходилось включать воображение.

телевизионным экраном *Galaxy Game*. Трудно поверить, но дебютную игру для взрослых сотворили аж двадцать шесть лет назад. Называлась она Softporn Adventure. На экране появлялся текст с описанием какого-нибудь события. Требовалось напечатать глагол или существительное, чтобы выполнить то или иное действие. После решения всех головоломок герой добивался расположения девушки. В то время индустрия электронных развлечений толькотолько делала первые шаги. До появления «Тетриса» оставалось пять лет, Sid Meier's Pirates! - шесть, Wing Commander, King's Bounty u The Secret of Monkey Island девять, Wolfenstein 3D и Dune II: The Building of a Dynasty - одиннадцать.

#### много не значит отлично

В 1982 году вышло сразу несколько порноигр. **Bachelorette Party** представляла собой классический арканоид, только вместо разрушаемых блоков мы видели обнаженных



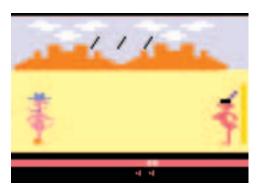


Bachelorette Party. Мужчина пытается разрушить стену женского непонимания с помощью специального инструмента.

женщин, а вместо мяча авторы разместили мужчину с во-о-от такенным достоинством. Главный герой **Burning Desire** привязывал себя веревкой к вертолету и справлял малую нужду во время лесных пожаров. Но это полбеды. Отважный спасатель вырывал голых девиц из цепких рук людоедов с помощью своей «волшебной палочки». Представь себе рыбалку, только вместо червяков или хлебного мякиша использовалась совсем другая наживка.

В *Knight on the Town* на одном конце уровня стоял рыцарь, на другом – принцесса, а между ними пролегал заполненный водой ров. Как только игрок строил мост и перебирался на другую сторону, он тут же получал «награду». *Lady in Wading* отличалась от Knight on the Town лишь тем, что там принцесса спасала рыцаря.

Персонаж *Cathouse Blues* должен избежать встречи с грабителями, полицейскими и взломать сигнализацию, чтобы порезвиться с одной из семи проституток. Почти тем же самым приходилось заниматься и в *Gigolo*.



Custer's Revenge. К вопросу о расовой дискриминации.



Drink & Drown. Очень трудно пройти мимо бара.



Burning Desire. Ловись, рыбка, большая и маленькая.

В Swedish Erotica: Beat 'Em & Eat 'Em сотрудники студии Mystique оторвались по полной программе. На крыше дома сидел мужчина и мастурбировал на прохожих, внизу бегала женщина и ловила ртом падающее сверху семя. Чуть позже появилась Philly Flasher. В ней одному или двоим парням приходилось собирать капающее загадочное «молоко ведьмы».

#### РАСОВЫЕ ВЗАИМООТНОШЕНИЯ

Следующий год оказался менее урожайным. Universal Gamex Corporation представила на суд любителей порнографии *X-Man*. Проект не имел никакого отношения к одному из персонажей популярного комикса от Marvel. За девяносто секунд герой должен был пробраться в центр лабиринта и при этом спастись от гигантских крабов, огромных ножниц или вставных челюстей. В качестве награды он получал девушку. На этом приключения не заканчивались. Требовалось за тридцать секунд довести красавицу до оргазма. И так на протяжении двадцати уровней. Больше всех шума наделала Swedish Erotica: Custer's Revenge. По залитым солнцем прериям бегал Джордж Армстронг

Кастер (George Armstrong Custer) - извест-

ный генерал (погиб 25 июня 1876 года в Монтане во время сражения с индейцами). Из одежды на нем были только голубая шляпа и шейный платок. Бледнолиций уворачивался от летящих стрел, добирался до конца уровня и насиловал привязанную к столбу краснокожую женщину. Игра вызвала бурю негодования среди феминисток и потомков коренного американского населения. Однако разгоревшийся скандал лишь послужил бесплатной рекламой.

Продавцы подняли цену за игру до пятидесяти долларов, а владельцы пунктов проката вместо двух долларов за сутки просили с посетителей все пять. Чуть позже в продажу поступила *General Retreat*. На сей раз индейская девушка забавлялась с привязанным к кактусу генералом Кастером.

#### ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЖЕРЕБЦА И НЕ ТОЛЬКО

С 1984 по 1986 год вышел лишь один понастоящему непристойный проект – **Drink** 



Philly Flasher. Одному с ведьмой не справиться. Пришлось звать на помощь напарника.



X-Man. Ну чем не мутанты?

**& Drown**. Разработчики назвали свое творение симулятором ночной жизни. Большую часть времени приходилось отвечать на каверзные вопросы, пить алкогольные напитки в огромных количествах и заниматься сексом с развратными девицами.

В 1987-м обладатели бытового компьютера MSX открыли для себя хентай. Первая фривольная игра из Страны восходящего солнца называлась *Tenshitachi по Gogo*. Действие разворачивалось в стенах средней школы. Детище **JAST Co.** можно назвать виртуальным симулятором свиданий

# Эротика считается искусством и направлена на передачу чувств и описание красоты человеческого тела

(старшеклассник общался с друзьями и совершал подвиги, чтобы привлечь к себе внимание юной красавицы из местного теннисного клуба), однако некоторые сцены в конце игры были чересчур откровенными.

В **Astrotit** игрок уничтожал полчища живых противозачаточных пилюль и вирусы СПИДа, гм, меткими выстрелами. Нетрудно догадаться, какая часть мужского тела использовалась в качестве оружия.



В 1988 году сотрудники **Free Spirit** хорошенько поглумились над фантастическими сериалами. В **Sex Vixens From Space** некое Объединенное правительство поручает Жеребцу Брэду отправиться в опасное путешествие. Необходимо найти и обезвредить космических амазонок, терроризирующих мужчин с помощью необычного ору-



Tenshitachi no Gogo. Сама невинность.

жия – кастрирующего луча. В самом начале игроку помогает корабельный компьютер по имени Сэнди. Затем герой знакомится с несколькими красотками и в конце концов находит способ утихомирить воинственных амазонок.

Через несколько месяцев последовало продолжение. В **Planet of Lust** Жеребец Брэд должен был помешать коварным планам доктора Дилдо и спасти принцессу Оргазмо с планеты удовольствий Эротика. Вот такой незамысловатый сюжет. По сравнению с игрой-предшественницей разработчики значительно увеличили количество откровенных сцен.

На этом сотрудники Free Spirit не остановились. В **Sex Olympics** на сцену вновь вышел хорошо знакомый герой. Теперь его заставили соперничать с доктором Дилдо на межгалактической сексуальной олимпиаде. Жеребцу Брэду предстоит покорить множество женщин с различных планет раньше, чем это сделает его соперник.

#### **Я СОШЛА С УМА, МНЕ НУЖНА ОНА** Создатели *Intruder: Sakura Yashiki no*

**Tansaku** навсегда вписали свои имена в историю хентая. Дело в том, что в 1989 году сотрудники **Alice Soft** выпустили первую в мире игру, в которой был показан лесбийский секс. Все начинается вполне пристойно: молодой человек по имени Минору Накагава (Minoru



Astrotit. Орудие готово к очередному залпу.





Planet of Lust. Звучит заманчиво, а уж как выглядит!

Nakagawa) однажды замечает красивую девушку, спящую под сенью цветущей сакуры. Что было потом – лучше не рассказывать. Чуть позже **ASCII Corporation** выпустила **Chaos Angels**. Эту RPG можно было продавать детям, но в ней нашлось несколько фривольных эпизодов. Отважный путешественник отправился на штурм башни Оуроборос. Однако помимо многочисленных сражений с врагами и накопления очков опыта героя ждала встреча с опасными чаровницами.

В 1989 году вышла первая часть хентай-сериала *Rance*. В *Hikari o Motomete* нам отводилась роль молодого парня, работающего помощником частного детектива. Однажды босс поручил разыскать студентку парижской средней школы. Девочка несколько дней отсутствовала на занятиях. По законам жанра поиски закончились отнюдь не нравоучениями о пользе учебы. В *Hangyaku no Shoujotachi* герою пришлось разбираться с обворожительными, но очень опасными волшебницами, а в *Riizasu Kanraku* част-



Chaos Angels. Психическая атака чаровницы.



Rance: Hikari o Motomete. Не черт, но с вилами.



Sex Olympics. Хорошо, что не придется заниматься бегом с препятствиями.

ный сыщик отправился спасать маленькую девочку из темной пещеры. Европейцы ответили своим восточным соседям проектом *Emmanuelle: A Game of Eroticism*. В основе сюжета игры лежал скандальный автобиографический роман Мэриэт Ролле-Эндриан (Marayat Rollet-Andriane). Именно по этой книге был снят

#### ГЕЙША, НО БЕЗ МЕМУАРОВ

известный кинофильм.

В 1990-м большого успеха добилась Geisha. Киберпанковское творение компании Tomahawk выделялось на фоне простеньких порноподелок тшательно продуманным геймплеем и неплохим сюжетом. Безумный ученый похитил невесту главного героя. Злодей хочет сделать из нее гейшу нового поколения: наполовину человека, наполовину робота. Приходится отправляться на поиски возлюбленной в Токио. В том же году любители хентая получили сразу несколько новых развлечений. Главный герой Toushin Toshi встречает девочку по имени Кумико. Красавица предлагает принять участие в битве богов. Паренек понимает, что слишком слаб для такого испытания. Чтобы улучшить боевые способности,

он отправляется в подземелье уничтожать



Intruder: Sakura Yashiki no Tansaku. Это только прелюдия.

монстров. Если бы не несколько откровенных изображений девочек во время межуровневых заставок, игра ничем бы не отличалась от прочих адвенчур и RPG. Однако разработчики из Alice Soft решили добавить в свое творение побольше детской наготы.

В *Dr. Stop!* игроку отводилась роль доктора, который только и делал, что проводил время с симпатичными пациентками. Однажды в больнице прогремел взрыв. Кто его устроил: кто-то из больных или посторонний человек? Надо провести собственное расследование, а заодно поближе познакомиться со всеми девушками.

Семнадцать лет назад зародился новый сериал – *Cybernetic Hi-School*. В первом эпизоде ученику высшей кибернетической школы предстояло пройти три теста, каждый из которых был разделен на три раунда, где задавалось по двадцать пять вопросов. В случае победы сокурсницы снимали одежду. Казалось бы, такую игру надо считать эротической. Однако цензоры посчитали, что нагие школьницы – не что иное, как легкая, но все-таки порнография. Продолжения мало чем отличались друг от друга. Менялись действующие лица, задаваемые вопросы, но по-прежнему в качестве приза доставались раздетые



Geisha. Все попытки оказались напрасными.

### НА ЛЮБОЙ ВКУС

За последние семнадцать лет вышло множество хентай-игр. К сожалению, мы не можем рассказать подробно о каждом проекте, так что ограничимся лишь перечислением названий



#### 1992 год

Cobra Mission, Dalk.

#### 1993 год

Metal & Lace: The Battle of the Robo Babes.

#### 1994 год

AmbivalenZ: Niritsu Haihan, Desire, Knights of Xentar, True Love, Mad Paradox.



#### 1995 год

Amy's Fantasies, Eve burst error.

#### 1996 год

Steam Hearts, Nonomura Byouin no Hitobito.

#### 1997 год

Yu-No: Kono Yo no Hate de Koi o Utau Shoujo, Nocturnal Illusion, Time Stripper,



Gloria, The Maid's Story, Seasons of Sakura.

#### 1998 год

Дилогия Paradise Heights, Legend of Fairies, Fatal Relations, Kotobuki, Critical Point, Divi-Dead, Love Potion, Runaway City.

#### 1999 год

Three Sisters' Story, May Club.



#### 2000 год

Brutish Mine, Fairy Nights, дилогия Immoral Study, Doll: Ouroboros, Air.

#### 2001 год

Chain: The Lost Footprints, X-Change, Tokimeki Check in!, Interact Play VR, Mahou no Shippo na, Des Blood Racing, ADAM: The Double Factor, Rush, Snow Drop, Hana no Hime.



#### 2002 год

Kango Shicyauzo – I'm Gonna Nurse You, Kana: Little Sister, Target: Pheromone, Do You Like Horny Bunnies?, DOR, Torawareta Garasu no Kokoro, Yuki Hotaru, Private Nurse, Heart de Roommate.

#### 2003 год

Kango Shicyauzo 2, X-Change 2, Virgin Roster, Sensei 2, Come See Me Tonight,



Secret Wives' Club, Crescendo, Savior, Brave Soul.

#### 2004 год

The Sagara Family, Little My Maid, Jewel Knights Crusaders, Gibo: Stepmother's Sin, Slave Pageant.

#### 2005 год

Oppai Slider 2, Sexy Raper.



#### 2006 год

BotuPlay, Bible Black, RapeLay, X-Change 3.

#### 2007 год

Yin-Yang: X-Change Alternate, SchoolMate.

Все игры объединяет общая особенность - персонажи нарисованы талантливыми художниками, настоящими мастерами своего дела. В отличие от США и европейских стран в Японии хватает толковых аниматоров. Многие из них сделали себе имя на додзинси (любительская манга от школьников старших классов и студентов, созданная по мотивам известных произведений). Крупные издательства не преследуют подражателей за нарушение авторских прав, а, наоборот, приглашают самых талантливых ребят к себе на работу. Так вчерашние любители становятся профессионалами.



Постепенно на смену простеньким спрайто-

вым фигуркам пришли качественные фото-

Jonathan. Публика ждет, что будет дальше.

#### **МОДА НА ЖИВЫХ АКТРИС**

снимки и видеоизображение. В адвенчуре Jonathan прикованный к инвалидному креслу подросток увлекается кельтской мистикой и обнаруживает у себя магические способности. В игре нам показывают развратную жизнь высшего немецкого общества. Некоторые сюрреалистические эпизоды поражают не меньше, чем знаменитая сцена оргии из последнего фильма режиссера Стэнли Кубрика (Stanley Kubrick) «С широко закрытыми глазами». В 1997 году известная модель Джиллиан Боннер (Gillian Bonner) не только исполнила главную роль в *Riana Rouge*, но и выступила в качестве сценариста и продюсера. Кстати, госпожу Боннер нельзя назвать обычной актрисой. В 1984 году Джиллиан с отличием закончила среднюю школу в Атланте, в 1992 году основала компанию Black Dragon Publishing, а в апреле 1996 года попала на обложку журнала Playboy.

Но вернемся к игре. В ней рассказывается о том, как тихая секретарша обнаруживает в себе скрытую сексуальность, превращается в эдакую женщину-вамп и отправляется исследовать инопланетные миры. Вскоре анонсировали вторую часть, однако она так и не дожила до релиза.

В Michael Ninn's Latex: The Game в качестве руководителя проекта выступил режиссер Майкл Нинн (Michael Ninn), а главную женскую роль исполнила известная порнозвезда Сансет Томас (Sunset Thomas). По



Lula Virtual Babe. Показатель достиг стопроцентной отметки.



Riana Rouge. Долгожданная встреча.

данным сайта www.adultfilmdatabase. сот, актриса снялась в ста семидесяти кинолентах для взрослых. Так что участвовать в откровенных сценах ей было не впервой. Справиться с задачей оказалось просто, ведь игра основана на одноименном видеофильме 1995 года. Сюжет незамысловат: путешествуем по футуристическому городку Альфавиль, знакомимся с содержанием местных порнокиосков и узнаем все больше о некоем Мальколме Стивенсе (Malcolm Stevens) - человеке, который умеет читать мысли и сексуальные фантазии людей. Как ни странно, но Michael Ninn's Latex: The Game до сих пор Главную женскую роль пользуется неизменной популярносв Michael Ninn's Latex: | тью на интернет-аукционах.

#### ВЕСЕЛЫЕ КАРТИНКИ

В 1998 году отличились немцы из компании Interactive Strip. В WET: The Sexy Empire стриптизер-



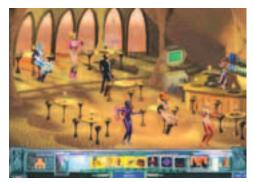
Michael Ninn's Latex: The Game. Агрессия агрессией,

хозяйкой целой сексуальной индустрии. Обладательница роскошного бюста прибирала к рукам киностудии, порномагазины, виллы и аэропорты. Разработчики высмеяли порядки, царящие в индустрии развлечений для взрослых, но в некоторых местах перегнули палку. Из-за этого веселый квест с мультяшной графикой поместили в магазинах на одну полку с японскими порноиграми. Через несколько месяцев поспела *Lula* Virtual Babe. Безымянный герой в течение

двадцати восьми дней должен был удовлет-

The Game исполнила





Wet Attack: The Empire Cums Back.

ворять все прихоти Лулы: болтать с ней, кормить различными блюдами, делать эротический массаж, выливать на огромные груди сливки и, пардон, удовлетворять с помощью фаллоимитатора. Эдакий тамагочи, но только для взрослых.

Но и этого разработчикам показалось мало. Вскоре они выпустили *Lula Flipper* – пинболл с развратной героиней сериала. А затем вышел *Wet Attack: The Empire Cums Back*. На сей раз Лула путешествовала на космическом корабле и продвигала свой сексуальный бизнес на различных планетах.

#### ВЕК МОРАЛИ?

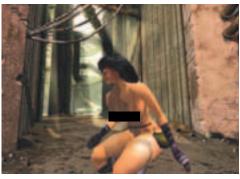
В XXI веке американские и европейские порноигры сошли на нет. Разработчики перестали включать в свои творения чересчур откровенные сцены. В лучшем случае дизайнеры уровней решались показать только голые тела, не акцентируя внимание зрителей на половых органах. За последние семь



Panty Raider. А теперь, пожалуйста, улыбочку, сейчас вылетит птичка.

лет можно выделить лишь шесть проектов. В Panty Raider игроку отводилась роль неудачливого фотографа. От парня требовалось снять для инопланетных подростков трех грудастых фотомоделей, участвовавших в рекламе нижнего белья. Если этого не сделать, братья по разуму уничтожат Землю. В 2001 году итальянская студия Artematica выпустила адвенчуру Druuna: Morbus Gravis. В основе игры лежали известные эротические комиксы Паоло Элеутери Серпьери (Paolo Eleuteri Serpieri). Сексапильная Друуна могла похвастать огромным оголенным бюстом, но умом не блистала. Девушка застревала в ужасной полигональной кашице чуть ли не на каждом уровне.

Весной 2004 года пожаловали **Singles: Flirt Up Your Life!**. Авторы взяли все самые лучшие идеи из **The Sims 2** и добавили немного клубнички. Зачем скрывать за маленькими квадратиками половые органы персонажей?



Druuna: Morbus Gravis. Очень трудно понять, откуда падает тень на грудь героини.



Singles: Flirt Up Your Life! Флиртуй, пока молодой.

Зачем вырезать из игры постельные сцены? Пусть дети знают, чем занимаются по ночам их родители! Однако мало кто отправился покупать творение компании Rotobee только ради того, чтобы посмотреть на голых трехмерных человечков. Несмотря на невысокие продажи, через год появился Singles 2: Triple Trouble. Увы, разработчики не смогли придумать ничего принципиально нового: починил сломанный унитаз, выкинул мусор, поел, посмотрел телевизор, оторвался на вечеринке, затащил подругу в постель - вот и все. Сплошная рутина. Жизнь в мире The Sims 2 выглядит намного интереснее. В **7 Sins** ты должен совершить семь смертных грехов. Разумеется, блуд входит в их число. Главный герой флиртует с женой начальника, уединяется с состоятельными покупательницами в примерочной кабинке, удовлетворяет желания похотливых старушек, приводит к себе в спальню одну красотку за другой, посещает вечеринку извращенцев... В общем, старается как можно быстрее запастись пропуском в ад.



7 Sins. Великий совратитель в деле.

#### **WORLD OF PORNOCRAFT**

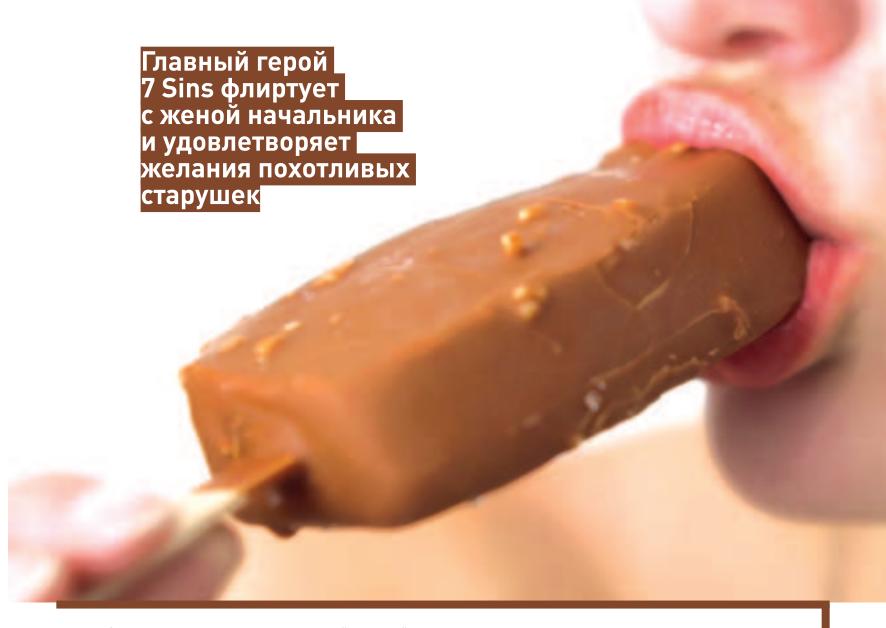
Мы привыкли к тому, что одновременно с выходом голливудских блокбастеров в продаже появляются одноименные электронные развлечения. Также не секрет, что киношники все чаще и чаще экранизируют самые успешные игры. Но выпуск порносериала по мотивам World of Warcraft - это что-то новенькое! Называется он Whores of Warcraft или просто Whorecraft. На момент написания статьи студия To of the Food Chain сняла шесть эпизодов. Некоторые из них можно найти на просторах Всемирной паутины, только не забудь на всякий пожарный сделать резервную копию жесткого диска и поставить пару-тройку антивирусных программ.

Теперь перейдем к краткому обзору произведения. В кадре мелькают гномы, эльфийки, люди и орки. Вся эта гопкомпания занимается различными видами секса. Иногда зрителей развлекают дурацкими диалогами и дешевенькими спецэффектами. Как ни странно, первый порнофильм по мотивам компьютерной игры пользуется большой популярностью. Студия подумывает взимать с фанатов са-



мой популярной MMORPG плату за то, чтобы в следующем эпизоде был показан тот или иной персонаж. В ближайших планах режиссера Whores of Warcraft порнофильм по мотивам *Counter-Strike*. Гм, неужели спецназовцы и террористы поголовно окажутся геями?





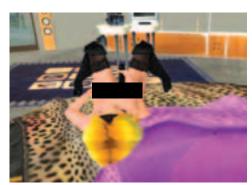
Казалось бы, есть где оторваться. Однако разработчики не стали перегибать палку и вместо дешевой порноподелки представили на суд зрителей бесшабашную эротическую адвенчуру.

Пожалуй, смелее всех оказались создатели *Lula 3D*. Чувствуется старая немецкая школа. Трехмерная Лула на время отложила дела своей сексуальной империи, чтобы разыскать трех пропавших близняшек. Разработчики не захотели делать обычный квест. Им почему-то потребовалось смастерить «веселую детективную историю с элементами порно». Чуть ли не каждую минуту в кадр попадает какая-нибудь непристойность. То нам покажут полностью обнаженную модель, то совокупляющуюся парочку или как главная героиня удовлетворяет себя огромным фаллоимитатором.

#### пляж и секс

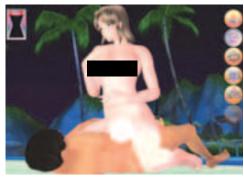
В последнее время японцы потихоньку расстаются с проверенной временем муль-

тяшной анимацией. Все чаще и чаще на PC выходят игры с полностью трехмерной графикой. Среди россыпи дешевых поделок выделяется порносериал **Sexy Beach**. Представь себе приставочный хит **Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball**, но только с обнаженными девчонками и без волейбола, зато с катаниями на дельфинах, прыжками



Lula 3D. Рука бойцов колоть устала.

через скакалку и другими развлечениями. Ты просто знакомишься с одной из героинь и отправляешься с ней на пляж. Сначала новоиспеченная подруга разрешает только любоваться ее телом, затем – сделать ей массаж, потом – потрогать грудь, а под конец не против заняться сексом. Sexy Beach появился в продаже в 2002 году. За четыре



Sexy Beach 2. Ночь явно удалась.





Sexy Beach 3. Одежду сняла всю, только браслеты на руках оставила.

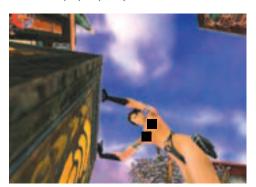
года компания **Dreams** совместно с издательством **Illusion Soft** выпустила еще четыре эпизода. Самый последний называется **Sexy Beach 3: Character Tsuika Disc**.

#### РОДНЫЕ ПЕНАТЫ

Игры для взрослых производили не только в США, Японии и странах Западной Европы, но и в России. До порнографии в нашей стране дело не доходило, зато эротики появилось выше крыши. В качестве первопроходцев в июне 2001 года выступила компания **ExE-Soft**. Совместно с издательством «Руссобит-М» разработчики запустили сериал под названием «Рандеву с незнакомкой». Суть игры проста как три копейки: надо выбрать из расположенных внизу экрана фраз наиболее подходящую и обратиться к одной из трех сидящих в баре девушек. Слово за слово, и через пару-тройку часов собеседница танцует стриптиз. Первый эпизод пришелся покупателям по вкусу, так



«Великолепный Вовочка 2: Герой эротических снов!». Лучше стриптизерш с шестом управляется только знаменитый прыгун Сергей Бубка.



Heavy Metal: F.A.K.K.2. Оператор валяется в ногах.



«Рандеву с незнакомкой. Запретная зона». В этой игре надо разобраться с радиоактивными монстрами.

что продолжение банкета не заставило себя долго ждать. В октябре вышла вторая часть, а в декабре подоспела «Рандеву с незнакомкой 3: Курортный роман». С 2002 по 2006 год издали аж восемь новых эпизодов. Пример «Руссобит-М» оказался заразительным. Издательство «Акелла» открыло специальное подразделение под названием Macho Studio. Компания занималась исключительно распространением эротических игр. За последние пять лет были выпущены «За стеной», «Великолепный Вовочка» и «Детективное агентство "Шустрый жучок"», «Плоды желаний», «Безумные мечты», «Никто не знает про секс» и несколько локализаций хентая.

#### КРУЖОК «УМЕЛЫЕ РУЧКИ»

После установки любительских дополнений многие популярные игры превращались в образчики разврата. Особые патчи разде-



«Рандеву с незнакомкой 3: Курортный роман». Наконец-то крепость пала.

вали догола персонажей **Duke Nukem 3D**, SiN, Drakan: Order of the Flame, Heavy Metal: F.A.K.K. 2, No One Lives Forever, первой и второй частей *The Sims*, *Max* Payne 2, Star Trek: Elite Force 2, Lineage II, Playboy: The Mansion, BloodRayne 2, SiN Episodes: Emergence, The Movies, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Half-Life 2, World of Warcraft и The Elder Scrolls IV: Oblivion. Наибольшую славу снискал Nude Raider. С его помощью Лара Крофт почти полностью лишалась одежды (на месте оставались лишь ремень и две кобуры для пистолетов). Фанатскую примочку улучшили сразу же после выхода новой части сериала. Сейчас в сети можно найти самый свежий патч для Tomb Raider: Anniversary.

Со скандальным модом Hot Coffee для **Grand Theft Auto: San Andreas** приключилась несколько иная история. Например, голая Лара Крофт – от и до плод творчества



«Детективное агентство "Шустрый жучок" 2: Дело о шпионках». Сольные выступления нынче не в моде, сейчас спросом пользуются трио.

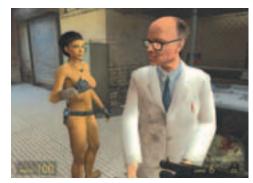
#### **НЕВИННЫЕ ЖЕРТВЫ?**

Довольно часто самый строгий рейтинг АО присваивается играм, в которых нет ни одной порносцены, зато эротики хоть отбавляй. В Strip Poker: A Sizzling Game of Chance 1982 года выпуска мы просто резались в покер на раздевание. Чем лучше был результат, тем меньше одежды оставалось на теле одной из двух красоток: Сьюзи и Мелиссы. Позже разработчики из Artworx Software выпустили несколько дополнений с новыми соперницами. С точно такой же трудностью столкнулись создатели Samantha Fox Strip Poker (1986). Цензоры посчитали, что сцены с раздеванием известной английской модели Саманты Фокс (Samantha Fox) нельзя смотреть несовершеннолетним.

В 1987 году жертвой стала *Leisure* Suit Larry in the Land of the Lounge **Lizards**. В игре было полным-полно фигуристых девушек и сальных шуток на тему секса, но при этом в ней не нашлось места откровенной пошлости. Если и происходило что-то непристойное, то на экране появлялась табличка с надписью "censored". Однако на обложке появилось клеймо АО, а это значит, что гениальное детище Эла Лоу (Al Lowe) могли оценить только совершеннолетние геймеры. К сожалению, чересчур строгий рейтинг присуждался всем последующим частям великолепного сериала.

За последние двадцать лет от цензуры пострадало множество карточных игр и пазлов, в которых геймеры постепенно открывали картинки с обнаженными женщинами. Приведем только самые известные названия: Centerfold Squares (1988), Teenage Queen (1988), Bishojo Control (1989), X Rock (1990), Cover Girl Strip Poker (1991), Strip Pot (1994), Soko-Sex (1994), Solitaire XXX (1998), Football Strip (2000). На самом деле список потерпевших выглядит намного внушительнее. Одних только эротических «Тетрисов» насчитывается больше десятка. Отдельно следует отметить Kamasutris, где вместо блоков из четырех клеточек сверху сыпались фигурки мужчин и

Досталось на орехи и некоторым адвенчурам. Только взрослые посетители магазинов могли купить Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender (1992), Floor 13 (1992), The Adventures of Melvin Freebush (1993), Voyeur (1994), Hell: A Cyberpunk Thriller (1994), Man Enough (1994), Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh (1996), Synnergist (1996) и Omikron: The Nomad Soul (1999).



О боже, что они сделали с боевой подругой Гордона Фримена?

фанатов. Разработчики не несут никакой ответственности за чьи-то проделки, ведь в оригинальном произведении все чин чином (но не всегда это понимают чиновники). Сотрудники **Rockstar North** забыли удалить из своего творения мини-игру. После установки небольшого патча темнокожий бандит Карл Джонсон мог заниматься сексом с одной из своих подружек. На экране не показывались половые органы, лишь только характерные движения и позы, однако ESRB тут же сменила рейтинг М на АО.

#### ищите клубничку

Как ни странно, клубничку можно найти в трех очень известных играх, при этом тебе не надо устанавливать специальные патчи. В FPS Sin в конце тридцать третьего уровня можно увидеть занятную сцену. Главная злодейка Элексис Синклер (Elexis Sinclaire) мастурбирует, сидя в большой ванне. В расширенную версию *Fahrenheit* (она же *Indigo Prophecy Director's Cut*) для американского рынка вошло несколько откровенных сексуальных сцен.

#### КАЗНИТЬ ИЛИ ПОМИЛОВАТЬ?

Игры для взрослых были, есть и будут. Правило «спрос рождает предложение» еще никто не отменял. Возникает вопрос: кому нужны такие развлечения? Есть ли от них хоть какая-нибудь польза? Ученые утверждают, что фривольные романы, японский хентай, фильмы или игры провоцируют мужчин на агрессивное поведение с женшинами.

С другой стороны, доказано, что порнографическая продукция помогает психически неуравновешенным людям удовлетворить низменные инстинкты на раннем этапе их появления и таким образом не встать на преступный путь. Вместо того чтобы поджидать жертву в темном переулке, потенциальный насильник прочтет книгу, посмотрит телевизор или сядет с мышкой в руках около компьютера. Чем он при этом будет заниматься – его дело. Лишь бы все было в рамках закона и не мешало другим людям.

Вот еще один пример. Согласно социологическим исследованиям, в Японии представители молодого поколения все меньше и меньше общаются с противоположным полом. Парни и девушки предпочитают



Mog Hot Coffee для Grand Theft Auto: San Andreas. Такое могут видеть только совершеннолетние.



Ничто человеческое не чуждо обитателям мира I іпеаде II

сначала сделать карьеру и только ближе к тридцати годам начинают думать о любви и создании семьи. В итоге взрослый мужчина не знает, как правильно вести себя с женщиной. И тут на помощь приходят хентайигры. В некоторых из них геймплей не сводится к банальному соитию в разных позах. Сначала надо познакомиться, пригласить на свидание, поговорить на различные темы и только потом в качестве награды достаются сексуальные утехи.

Если порноигры помогли хотя бы одному человеку, то они оправдали свое существование. Главное – соблюдать установленный возрастной ценз. Родителям советуем внимательно изучать специальные значки на обложках дисков. Если ты еще не достиг совершеннолетия – не спеши покупать продукцию для взрослых. Всему свое время. Благо в магазинах полно игр для твоего возраста. РСС





### Редакция журнала «РС ИГРЫ» ищет:

### Авторов

Ты играешь уже много лет, не один раз прошел все самые громкие хиты? Даже если тебя разбудят посреди ночи, сможешь без запинки перечислить все проекты Сида Мейера? А еще хочешь зарабатывать неплохие деньги, просто сидя за компьютером? Тогда ты нам и нужен!

Напиши рецензии на парочку своих самых любимых игр и присылай в редакцию по электронной почте на адрес authors@pc-games.ru. Мы их внимательно прочитаем и, быть может, пригласим тебя работать к нам автором. Торопись, иначе тебя опередят твои друзья!

Размер гонорара: до \$15 за 1000 знаков (с учетом пробелов).

Присланные статьи не рецензируются. Скриншоты прилагать не нужно. Предпочтительный формат для текста – документ Microsoft Office.

### Редакторов рубрик

Ведущего рубрики «Сделай сам» для подготовки материалов о создании моделей, карт и модов к популярным компьютерным играм.

**Требования:** хорошее знание игровых и графических редакторов, умение создавать модели, карты, моды для популярных компьютерных игр, способность излагать свои мысли грамотным русским языком, умение выполнять работу в срок, навыки редактуры.

**Размер гонорара:** до \$17 за 1000 знаков.

#### Ведущего рубрики «Онлайн».

В его обязанности входит планирование содержания рубрики, работа с текущими авторами и поиск новых, проверка материалов.

**Требования:** хорошее знание компьютерных игр и сетевых ресурсов, умение излагать свои мысли грамотным русским языком и выполнять работу в срок, навыки редактуры.

**Размер гонорара** определяется по результатам собеседования, объему и качеству проделанной работы.

Личные качества: обязательность и порядочность, стремление к личному и карьерному росту, желание учиться. Резюме (небольшой рассказ о том, что вы умеете и что хотите делать) присылайте на электронный адрес **work@gameland.ru** 



# ПРИГЛАСИТЕ ДАМУ ПОИГРАТЬ

ДУМАЕШЬ, ДЕВУШКАМ НРАВЯТСЯ ТОЛЬКО THE SIMS И «КОСЫНКА»? КАК БЫ НЕ ТАК!

Сначала предполагалось, что этот материал будет посвящен любимым играм парней и девушек. Потом стало ясно: рассказывать о мужских фаворитах в принципе бессмысленно, поскольку подавляющее большинство электронных игр пред-<mark>назначено для сильного пола. И разрабатываются</mark> они, кстати, также мужчинами. Последствия очевидны: крутая фишка в файтингах – это подпрыгивающие бубсы (ну груди, груди. – Прим. ред.), а героини одеваются, словно проститутки, и покорно сносят сексистские нападки. Так хотят мужчины. Будем откровенными: нам нравятся стальные лифчики и грубые шуточки. Все это в изобилии есть. например, в фэнтезийных RPG и играх Grand Theft Auto, типичной мужской серии. Объяснять тебе, за что и как сильно ты любишь Томми Верчетти и Си Джей Джонсона, - значит напрасно занимать журнальную площадь. Куда интереснее выяснить, какие игры и почему предпочитают девушки. Согласно последним исследованиям, количество работников-женщин в игровой индустрии не превышает 15 процентов от общего числа. Причем занимаются они не дизайном или программированием, а маркетингом и пиаром. Они практически не влияют на подбор тем для игр и их воплощение в жизнь. В то же время издатели понимают: женщины - превосходные потребители. И тоже хотят играть. Именно поэтому в последнее время состоялось множество конференций на тему: «Какие игры любят дамы?». Попробуем и мы ответить на этот вопрос.





#### ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ



#### ФЕНОМЕН «ТИТАНИКА»

Четверть века назад не было аркады популярнее **Рас-Мап**. Уже тогда издатели раздумывали, что предпринять, чтобы игра понравилась и женщинам. В случае с Пэк-Маном ограничились косметическими изменениями – на «колобка» нацепили бантик и назвали его Миссис Пэк-Ман. *Ms. Pac-Man* имела успех, но вряд ли можно говорить о существенном приросте женской аудитории. Одной операции по смене пола мало! Титул «Выбор женщины» в 80-х годах прошлого века у Ms. Pac-Man украл... Tetris. Простая, логичная и очень увлекательная игра, придуманная нашим земляком Пажитновым. Согласно данным компании Electronic Arts, электронные развлечения скрашивают досуг 90 процентов тинейджеров-парней и лишь 40 процентов девушек 13-19 лет. Причем, как только девицам исполняется двадцать, они (вступив во взрослую жизнь) в течение года теряют интерес к играм. Представители ЕА с грустью констатируют: если бы проблему удалось решить, продажи выросли бы на миллиард долларов.

- Игровой индустрии нужно учиться у Голливуда, - сказал недавно один из директоров ЕА **Дэвид Гарднер** (David Gardner). -





Киношники не ограничиваются фильмами для мальчиков, они учитывают интересы обоих полов. «Звездные войны» были самым кассовым фильмом всех времен, пока не вышел «Титаник». И «Титаник» заработал огромные деньги благодаря женщинам. Они ходили в кинотеатры на этот фильм по нескольку раз.

Не стоит недооценивать слабый пол и думать, что девушки спят и видят игры, посвященные любовным переживаниям, шмоткам и шопингу.

- Дамам не нужны «розовые игры», - говорит Гарднер. - Их не интересуют игры, в которых Пэрис Хилтон и Бритни Спирс ходят по магазинам и наносят макияж. Подобные проекты уже делали, и они не имели большого успеха.

#### ДОЛОЙ ТУАЛЕТНЫЙ ЮМОР

Как выглядит игра, привлекающая слабый пол? Участники семинаров Women's Game Conference дают внятный ответ: она должна обладать понятной игровой механикой и не удручать чрезмерным насилием.

– *И в ней не должно быть блевоты,* – добавляет **Маргарет Уоллес** (Margaret Wallace)



## **ИГРЫ**

ЭТИ ПРОЕКТЫ СУМЕЛИ ДОБИТЬСЯ ДАМСКОЙ ЛЮБВИ

#### **FINAL FANTASY**

Согласно опросу **Ассоциации издателей** электронных развлекательных программ (ELSPA), игры серии *Final Fantasy* являются самыми популярными RPG у женщин. В любой части «Финалки» ты найдешь интересный мелодраматичный сюжет. Например, история любви Скволла и Риноа из *Final Fantasy VIII* способна затронуть чувства каждого. Если в большинстве игр «для мальчиков» персонажи ведут себя брутально и стараются не проявлять чувств, то в Final Fantasy герои всегда готовы поделиться тревогами.

#### **LEGO STAR WARS**

**LEGO Star Wars** – семейная игра. Мамы охотно покупают ее своим детям, а потом... садятся играть сами. Это казуальная аркада для всех возрастов. К тому же очень смешная, а посмеяться дамы любят не меньше нас, парней.

#### THE SIMS

На сайте **Answers.com**, где каждый может задать интересующий его вопрос и получить ответ (не всегда серьезный) от других пользователей, недавно спросили: «Почему из всех игр женщины больше всего любят **The Sims**?» Ответ, признанный лучшим, звучал так: «Потому что The Sims – игра о человеческих взаимоотношениях, а не об убийствах и о том, как здорово быть социопатом». Точно подмечено. А вообще, геймплей The Sims – это кукольный домик. У твоей младшей сестренки наверняка есть такой.

#### **SYBERIA**

Адвенчуры всегда нравились женщинам, поскольку геймплей нетороплив, умереть практически невозможно, к тому же игровой процесс обычно подкреплен неплохим сюжетом. Однако на популярность **Syberia** также повлияла главная героиня – Кейт Уокер. Она умна, интеллигентна и не носит топики и короткие юбчонки. – Я не хочу использовать секс-символы в качестве героинь моих игр, — сказал создатель Syberia Бенуа Сокаль (Benoit Sokal) в своем интервью «РС ИГРАМ». — Кейт привлекательна, но она прежде всего интересная личность, а не обладательница роскошного тела.



(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

#### **BEJEWELED**

**Bejeweled** является одной из самых популярных в мире казуальных игр. У нее есть множество поклонниц, которые, кажется, готовы бесконечно складывать линии из драгоценных камней и наблюдать за их исчезновением. Многие, отвечая на вопрос, почему им нравится Bejeweled, отвечали, что игра снимает стресс и позволяет забыть о проблемах.

#### ROLLERCOASTER TYCOON

В играх серии *RollerCoaster Tycoon* царит творческая свобода. Обустраивать парки развлечений можно целую вечность: там сооружать карусели, здесь — чертово колесо, а неподалеку — американские горки. Никакого насилия, никаких грубостей, только креативность. За это RCT и полюбили женщины.

#### **NANCY DREW**

Адвенчуры, рассказывающие о приключениях юной сыщицы Нэнси Дрю, пользуются огромной популярностью у девочекподростков (хотя и их мамы тоже порой не прочь расследовать какое-нибудь «дело о привидении в заброшенном замке»). Мисс Дрю особо любима в США, где книжки о ней начали выходить еще в 30-х годах прошлого века. Поскольку персонаж раскрученный, даже общее снижение интереса к квестам не повлияло на продажи игр об умненькой Нэнси. Ежегодно в свет выходит два-три новых «дела», и они неизменно попадают в ТОР10 многих стран. Интересная героиня, несложные головоломки и грамотное позиционирование серии на игровом рынке - секрет успеха Nancy Drew.

#### MY FANTASY WEDDING

Ни один пацан не станет играть в «Мою женитьбу». А девчонки США без ума от **My Fantasy Wedding**, выпущенной компанией **ValuSoft**. Юным леди очень нравится планировать собственную свадьбу, выбирать платье, цветы и даже музыку для торжественной церемонии. Можно сделать собственный свадебный альбом. Дополнительные мини-игры: «Доставьте меня в церковь вовремя» и «Поймай букет невесты». Хит!



из компании **Skunk Studios**. – Подобные физиологические моменты и туалетный юмор нам не нравятся.

Иначе говоря, женщины-геймеры готовы чистить засорившийся туалет в *The Sims*, но мочиться на труп врага, как в *Postal 2*, им совсем не интересно.

Слабому полу также не нравится образ женщин в играх. Знаешь, что говорят геймерши на своих собраниях (они сейчас проводятся во многих странах)? «Большинство сценаристов игр - сексисты! А люди, что занимаются раскруткой игр, - идиоты». Накипело у дам, накипело. Сколько можно ставить на обложки полуголых девиц с автоматами? Когда героини станут одеваться не как проститутки и начнут говорить умные вещи? А эти ужасные рекламные постеры в магазинах? На каждом втором - грудь пятого размера. Или суровый спецназовец, готовый перерезать любому глотку. Девушкам дискомфортно и скучно от такой рекламы. Они проходят мимо полок с играми в другой отдел, например в тот, где продают косметику.

#### КАЗУАЛ - ЭТО ЗВУЧИТ ГОРДО

Когда мужчина увлекается игрой, он готов пожертвовать ужином, любимым сериалом и





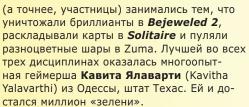
даже важной встречей. Женщины – никогда. Они не позволяют себе тратить драгоценное время на игры. И терпения им, кстати, также не хватает.

- Женщины не желают возиться с долгой установкой игры и копанием в меню «Опции», - говорит Эрнест Адамс (Ernest Adams), основатель Международной ассоциации разработчиков игр (IGDA). - Им нужны игры, которые легко освоить и которые можно отложить в любой момент. Казуальные проекты отлично подходят! Речь вовсе не о «Косынке». Да, пасьянсы никогда не выйдут из моды у секретарш, но дамы не менее увлечены такими забавами, как Bejeweled, Zuma, Bookworm, Venice и Yohoho! Puzzle Pirates. Согласно данным социсследования, обнародованным американским разработчиком казуальных игр PopCap Games, 88 процентов опрошенных с помощью всяких «Зум» расслабляются и успешно борются со стрессом, а некоторые даже избавляются от хронических болей. Кстати, не так давно в Голливуде прошел первый чемпионат среди казуальных геймеров WorldWide Web Games. Главным призом турнира был миллион долларов! На протяжении двенадцати часов участники





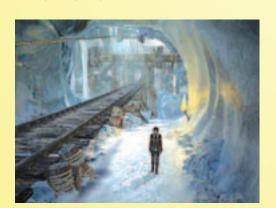


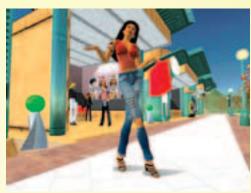


#### жены и мужья

Боятся ли женщины по-настоящему «серьезных» игр? Вовсе нет. Скорее, немного опасаются. Многие девушки были бы не прочь поиграть в шутеры от первого лица, если бы им досталась роль... вспомогательного персонажа. Простой пример – Half-Life 2. – Я с интересом смотрю, как муж отчаянно рубится в Half-Life 2, – рассказывает Лиза Сикора (Lisa Sikora) из корпорации Місгоsoft. – Но я не хочу играть за Гордона Фримена. Я хочу быть Аликс и помогать моему мужу спасать мир.

Понимаешь, чувак? Помогать! Женщины не спешат на «передовую». Им неинтересно выходить на арену и в одиночку аннигилировать монстров. Они готовы предоставить это почетное право своим бойфрендам, а сами рады расправиться с мелким бесенком,



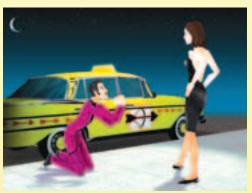


говоря: «Вот видишь, я тебе пригодилась!» По этой причине женщины очень любят кооперативный режим прохождения и онлайновые многопользовательские игры. В **World of Warcraft** много отрядов, состоящих из мужа и жены. Причем мадам редко выбирают себе роль воина. Им больше нравится подлечивать соратников. Постепенно они привязываются к членам своей команды или гильдии и начинают опекать их, будто заботливые мамаши. Общение приобретает приоритет, а рубка монстров отходит на задний план.

#### вторая жизнь

Как ты, наверное, знаешь, The Sims – самая популярная у слабого пола игра. С учетом всех дополнений по миру продано свыше 40 миллионов экземпляров первой части серии. Согласно исследованиям EA, ее аудитория на 70 процентов состоит из девушек младше двадцати пяти лет.

- The Sims посвящена отношениям, - объясняет секрет популярности Дэвид Гарднер. - Именно отношения интересны девушкам. Они хотят дружить и общаться! И Гарднер абсолютно прав. 27 процентов зарегистрированных пользователей **Second** 



#### (ОКОНЧАНИЕ)

#### WORLD OF WARCRAFT

World of Warcraft – игра, интересная обоим полам. Женщинам нравится, что эту MMORPG легко освоить и в ней множество интересных собеседников. Поверь, в WoW похвала вроде «неплохо для девчонки» фактически – оскорбление и сексизм.

#### TOMB RAIDER

Возможно, у Лары Крофт чересчур большая грудь и безвкусный гардероб, однако девушки любят **Tomb Raider**. Лариска прежде всего сильная личность, а уж потом обладательница выдающихся форм. Расхитительница гробниц импонирует женщинам: им тоже хочется побыть крутыми.

Стрельба в Tomb Raider – далеко не главное. Куда важнее исследование экзотических мест, разгадывание головоломок и акробатика. Именно благодаря этим компонентам Tomb Raider является самым популярным у дам приключенческим экшеном. На втором месте, кстати, серия **Prince of Persia**. Не зря говорят, что Принц и Лара – брат и сестра. Но из всей трилогии, изданной **Ubisoft**, женщинам всего милее первая часть – солнечная, веселая **Prince of Persia**: **The Sands of Time**. Сиквелы куда мрачнее и кровавее, поэтому меньше нравятся дамам.

#### DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

В **Dreamfall: The Longest Journey** есть все, что нравится женщинам: интересный сюжет, простая игровая механика и правдоподобные персонажи. Главная героиня Зои Кастильо – обычная, даже, можно сказать, заурядная девушка, которая ищет пропавшего экс-бойфренда. История, рассказанная в Dreamfall, очень драматична, а головоломки – средней сложности, под силу любой представительнице слабого пола.

#### **RESIDENT EVIL**

Resident Evil привлекает женщин, несмотря на обилие крови и неприятных сцен. Разработчики из Capcom сумели завоевать дамские сердца захватывающим сюжетом и сильными женскими персонажами. Разве кто-то способен устоять перед обаянием Джилл Валентайн?



#### ПОСЛУШАЕМ, ЧТО ГОВОРИТ СЛАБЫЙ ПОЛ

#### **CARMAGEDDON**

«Давить инвалидов и женщин, по-вашему, весело?»

#### **GRAND THEFT AUTO**

«Герои GTA не уважают женщин! И нет ничего интересного в том, чтобы избивать прохожих!»

#### **MANHUNT**

«Меньше всего на свете мне хочется когото бить осколком стекла в шею или душить пакетом».

#### **POSTAL 2**

«Три слова о Postal 2: моча, рвота, мерзость...»

#### **XXXTREME BEACH VOLLEYBALL**

«Игра создана лишь для того, чтобы неполовозрелые подростки могли пялиться на подпрыгивающую женскую грудь и рассматривать задницы с разных ракурсов».

#### **PLAYBOY: THE MANSION**

«В эротической индустрии женщины всегда были на положении рабынь. *Playboy: The Mansion* – сексистская игра, за которую разработчиков надо бы судить».

#### **BLOODRAYNE**

«Главная героиня **BloodRayne** вызывающе сексуальна и устраивает кровавую баню всюду, где появляется. Рэйн слишком агрессивна и, кроме того, обожает пошлые шуточки».





Life составляют женщины. Что бы ни утверждали пиарщики «Второй жизни» из Linden Lab, этот онлайновый многопользовательский проект отличается унылым, рыхлым геймплеем и посредственным эстетическим оформлением. Однако в нем хватает возможностей для общения, завязывания отношений, учебы и даже работы (виртуальную валюту разрешается менять на настоящую). К тому же Second Life запускается практически на любом, даже древнем компьютере и не требует патчей и абонентской платы – короче, совершенно не отпугивает мисс и миссис.

Экспертами подмечено: многопользовательские игры нравятся женщинам больше, чем однопользовательские игры. Так, по мнению Эрнеста Адамса, в скором будущем в онлайновых ролевках возобладает женская аудитория.

Уже сегодня, по данным уважаемой организации **Nielsen**, в США соотношение женщин и мужчин в MMORPG составляет 2 к 1. Притом что пока не существует MMORPG, ориентированных на женщин. Когда подобные проекты появятся (например, «*Отчаянные домохозяйки online»*), количество женщин-геймеров существенно возрастет.





#### **ФЕМИНИЗАЦИЯ**

Много ли игр рекламируется в женских глянцевых журналах? Единицы. Но с годами ситуация меняется. Недавно актриса Николь Кидман (Nicole Kidman) появилась во многих изданиях, расхваливая на все лады Brain Training 2 для карманной консоли Nintendo DS. Эта игра, предназначенная для тренировки мозга, интересна обоим полам. Как, кстати, и многие другие проекты для DS. Японская Nintendo раньше других осознала выгоду женской любви и предлагает дамам множество интересных игр. Например, интерактивный сборник рецептов Cooking **Мата**. На РС подобные проекты можно пересчитать по пальцам. Разве что «флэш-разработчики» иногда создают клоны популярных игр Nintendo.

Гендерные перемены в игровой индустрии очевидны и неизбежны. Согласно недавним опросам **Ассоциации издателей электронных развлекательных программ** (ELSPA), четверть увлеченных компьютерными играми пользователей в Великобритании – женщины. В Соединенных Штатах процент выше – 39, а в Южной Корее он достигает невероятных 69. Феминизация мира виртуальных развлечений набирает обороты. **РС**6





## ASUS SUMMER CUP 2007

ПОСЛЕДНИЙ ТУРНИР ЛЕТА

Для большинства людей конец лета - пора хлопот и покупок: скоро дети пойдут в школу. А вот геймерам, особенно близким к компьютерному спорту, в августе совсем не до бытовых проблем, ведь именно в это время проходит летний этап самого популярного и успешного в России киберспортивного турнира **ASUS** Сир 2007. В плане организации, призового фонда и количества участников ASUS Summer Cup даже переплюнул ASUS Spring Cup, до недавнего времени считавшийся недосягаемой вершиной. 10 тысяч игроков со всей России, а также из стран бывшего СНГ приняли участие в отборочных этапах и финальной части ASUS Summer Cup. Более 1 000 000 рублей было разыграно в десяти официальных турнирных дисциплинах: Counter-Strike 1.6 5x5 для профессионалов, Counter-Strike 1.6 5x5 для любителей, Warcraft III: Defense of the Ancients 5x5, Warcraft III: The Frozen Throne 1x1, Quake III Arena 1x1, Quake III Arena 2x2, Quake 4 1x1, StarCraft: Brood War 1x1, Need for Speed Carbon 1x1 и FIFA 2007.

Как водится, центральной номинацией ASUS Summer Cup 2007 стал Counter-Strike. На этот раз организаторы решили жестко разграничить профессионалов и любителей. Каждая команда, которая считала себя профессиональной, могла принять участие в отборочных турах и в бою доказать, что она достойна высокого звания. Если сделать этого не удавалось, разрешалось прийти на турнир по «контре» для любителей, для чего нужно было зарегистрироваться и сделать регистрационный взнос. Среди профессиональных команд основная борьба развернулась между российскими пятерками Virtus.pro, Begrip Gaming, ForZe и украинскими A-Gaming и eXplosive. Главной интригой турнира стал новый состав Virtus.pro: москвичи Lex, Sally и Romjke, a также два украинских атлета Edzie и Zeus, которые ранее выступали за клан рго100. Как выяснилось, такой интернациональный коллектив отлично выигрывает турниры серии **ASUS** Cup: Virtus.pro в финальной схватке с пятеркой A-Gaming не оставили украинцам и шанса - 16:9 на de\_inferno и 16:6 на de\_dust2. Подобный счет не оставляет сомнений в том, кто заслуживает чемпионского титула. Бронзовую медаль взяла опять-таки украинская команда eXplosive. Среди любителей первенствовал клан с говорящим названием **Too Easy**, не без труда одолевший в финальном поединке пятерку **Seal Team** со счетом 16:12 на карте de\_inferno. Посмотрим, пробьются ли эти парни на турнир для профессиональных геймеров на ASUS Autumn Cup 2007. Бронзовые медали достались команде 0.сот.





**РАЗВЕДКА БОЕМ** ASUS SUMMER CUP 2007



Не менее интересно события развивались в турнирах для любителей игр серии Quake. В индивидуальном зачете в Quake III Arena первенствовал ветеран Quake-движения поВар, хотя такой прыти от него никто не ожидал. Последний свой крупный турнир он отыграл в 2002 году, после чего прекратил тренироваться и посвятил себя работе и учебе. Сейчас же у «старичка» опять образовалось свободное время, которое он не без удовольствия посвящает Quake. Второе место занял малоизвестный игрок Molodoy, бронзовая медаль досталась белорусу Enemy. В парном зачете отличились питерские дуэты: Impulse7 и Horror заняли первые две строчки итогового рейтинга, а на третьем месте снова засветился поВар, в паре с небезызвестным Polosatiy'м показавший мастерство владения Railgun. Отсутствие в призовой тройке лучших отечественных квакеров **Jibo** и Cooller'а объясняется отнюдь не потерей ими навыков, а тем, что в момент проведения турнира оба защищали честь России на одном из турниров серии World Series of Video Games в США.

Среди любителей четвертой части Quake в отсутствие Cooller'а лучше других себя проявил украинец **Hunter**, обыгравший в финале представителя российского клана **b100** Ash'a со счетом 18:11 на Phrantic и 20:13 на Galang. Бронзовая медаль досталась россиянину, выступающему под псевдонимом **Zloi**. Очередным крахом Deadman'а закончился турнир в номинации Warcraft III: The Frozen Throne. Некогда лучший отечественный стратег, который не проигрывал на российских турнирах никогда и никому, в последнее время сдал позиции, доказательством чему служит поражение в финале ASUS Summer Сир в борьбе с Xyligan'ом. Незадолго до ASUS'a Deadman умудрился еще раз проиграть на отечественных отборочных к World Cyber Games 2007, а также из-за скандала с менеджером своего клана потерять место в сильнейшем европейском проекте Schroet Kommando. Xyligan же в последнее время оттачивает мастерство и стремительно взбирается на олимп российского Warcraft. На третьей позиции обосновался малоизвестный стратег Swift.

Так же неожиданно закончился чемпионат в номинации StarCraft: Brood War: победителем стал Advokate, на котором все поставили крест, ведь он не тренировался уже очень давно. Однако, как говорится, есть еще порох в пороховницах, и герой дня доказал соперникам, что астрономическое количество часов, проведенных за мониторами, не гарантирует лучшего результата. Среди футболистов в очередной раз блеснул **Alexx**, и в отсутствие постоянных тренировок продолжающий выигрывать медали, в том числе ASUS Cup. Самым сильным виртуальным гонщиком стал казах Nice, обставивший и чемпиона WCG 2006 Grand Final Alan'a, и серебряного призера того же WCG MrRaser'a. Среди любителей Warcraft III: DotA первенствовала пятерка Virtus.pro. ASUS Summer Cup превзошел предыдущий: увеличилось количество дисциплин, игроки получили дополнительные призы. Лучший российский турнир лишний раз подтвердил свое первенство, ну а нам остается тренироваться и ждать ASUS Autumn Cup 2007, который уже не за горами. РСС

### ОНЛАЙН | НОВОСТИ

### EDITORIAL

На календаре - картинка с пожухлыми листьями на фоне дождя, за окном примерно такая же картина. Выходить из дома в столь дрянную погоду совсем не хочется. Депрессивненько, поэтому борюсь с хандрой собственными методами – играю в лучшие хиты сезона, пересматриваю кипы DVD и занимаюсь другими не менее интересными вещами, которые помогают отлично провести время в домашней обстановке. Настроение летнее, душа поет и радуется! Pirates of the Burning Sea сплошной заряд позитива, пожалуй, единственная правильная игра про времена пиратов Карибского моря.

Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

### **BETA-TECT**



#### HUXLEY

В сентябре начался первый закрытый бета-тест онлайнового многопользовательского шутера *Huxley*. Игра разрабатывается южнокорейской компанией **We**bzen на движке Unreal Engine 3 и кажется довольно перспективным проектом. Если заинтересовался, посети официальный сайт Webzen (www.huxleygame.com) и заполни анкету - возможно, тебя отберут для участия в одном из будущих тестирований.

Напомним, Huxley рассказывает о противостоянии людей и мутантов в постапокалиптическом мире. Разработчики сулят динамичный геймплей в духе серии Unreal Tournament. Будут как короткие стычки один на один, так и масштабные сражения, в которых смогут принять участие до двухсот человек (заметь: многопользовательские FPS сегодняшнего дня поддерживают не больше шестидесяти четырех игроков). Релиз Huxley намечен на эту зиму.

### BTOPOE РОЖДЕНИЕ ULTIMA ONLINE



в Книгу рекордов Гиннесса как «MMORPG-долгожитель», исполнилось десять лет. Накануне этого торжественного события издательство Electronic Arts выпустило неординарное дополнение к игре - *Kinadom* **Reborn**. Его особенность заключается в том, что после установки старушка «Ультима» заметно хорошеет внешне. Разработчики из EA Mythic заново переписали клиентскую часть UO, обновив графику и упростив интерфейс игры. После «подтяжки лица» «Ультима» выглядит на уровне Dia**blo II** и радует глаз симпатичными трехмерными спецэффектами. Системные требования выросли совсем незначительно. Впрочем, если ты ретроград и не хочешь менять внешний вид любимицы

или накрепко привык к прежнему интерфейсу, просто не устанавливай дополнение.

Благодаря адд-ону Kingdom Reborn игра без проблем проживет еще лет десять, уверены боссы Electronic Arts. Компания пытается привлечь новичков в мир Ultima Online. Если хочешь лично познакомиться с классикой MMORPG, можешь скачать пробную версию по адресу www.uoherald.com/kindomreborn/trial. Первые две недели будешь играть бесплатно, затем придется отстегивать по 12.99 доллара ежемесячно. Кстати, в конце года выйдет очередной адд-он Ultima Online: Stygian Abyss. Он добавит новый материк, играбельную расу, множество новых квестов, а также самое большое подземелье из всех, что ты когда-нибудь видел в MMORPG.

#### ВИРТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ, РЕАЛЬНЫЙ СЕКС







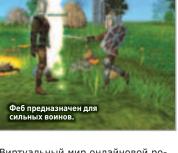
ствуют: игры помогают наладить отношения. Так, ученые из Ноттингемского университета выяснили, что три четверти MMORPG-игроков заводят себе новых друзей в виртуальном пространстве. И обсуждают они очень важные, интимные темы, о которых не решаются говорить даже с близкими родственниками. Почти пятьдесят процентов геймеров встречаются со своими друзьями по игре в реальной жизни. Самое интересное, подобные знакомства нередко заканчиваются... сексом! О подобном опыте сообщил каждый десятый из тысячи опрошенных игроков.

#### WORLD OF WARCRAFT ПОМОГАЕТ УЧЕНЫМ

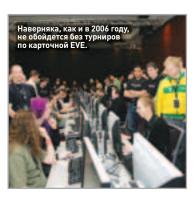


зитива: WoW помогла ученым изучить поведение людей при эпидемии. Эпидемиологи Принстонского университета недавно поделились результатами исследования вспышки «чумы» в онлайновой ролевке Blizzard Entertainment. Геймеры прозвали болезнь Corrupted Blood. Персонажи заражались, оказавшись рядом с больным, и начинали терять очки жизни, быстро угасая. Так вот, по мнению ученых, поведение игроков практически не отличалось от действий людей, оказавшихся в эпицентре настоящей эпидемии. Одни звали «врача» - Blizzard, другие же, словно тронувшись рассудком от отчаяния, старались заразить как можно больше людей. Однако больше всего народа поурон. Принстонские ученые намерены и в даль-

нейшем сотрудничать с Blizzard и изучить еще несколько кризисных ситуаций. Например, крупную катастрофу вроде наводнения или пожара. Теперь о плохом. Китайская компания Founder Electronics обвинила Blizzard в краже пяти шрифтов и незаконном использовании их в World of Warcraft. Пекинский народный суд принял иск к рассмотрению. В качестве компенсации Founder Electronics требует 100 миллионов юаней (порядка 13 миллионов долларов). Blizzard пока никак не отреагировала на обвинения. Однако мы почему-то очень сомневаемся в виновности американской студии.



Виртуальный мир онлайновой ролевки «Сфера: Перерождение» неуклонно расширяется. Недавно в нем появился новый материк, получивший красивое название Феб. Он доступен всем игрокам популярной российской MMOR-PG, однако выжить на нем смогут лишь воины и маги, уже достигшие тридцатого уровня. На материке Феб ты найдешь и скалистые горы, и обширные равнины, а также три замка, соединенных подземельем. Но не жди легкой жизни местные монстры сильны, опасны, коварны и сурово наказывают легкомысленных воинов. Скачать дополнение можно с официального сайта игры.



1-3 ноября в далеком северном городе Рейкьявик (столица Исландии; интересный факт: в ней проживает две трети населения страны - 200 тысяч человек), воспетом группой «Маша и Медведи», состоится торжество для фанатов игры – **EVE Fanfest 2007**. Мероприятие проводится ежегодно с 2004 года и каждый раз собирает почти тысячу людей, которым не безразличен **EVE**. В программе РvР-турниры, дискуссии, презентации. Хочешь принять участие? Вышли свой запрос на fanfest@ccpgames.com и не забудь указать имя персонажа. Дорога и проживание - за свой счет, однако организаторы помогут получить скидки на авиабилеты и размещение в отеле. Дополнительная информация на сайте: www.eve-online.com/fanfest/2007.

#### БАНКОВСКИЙ КРИЗИС В SECOND LIFE

Как и в реальной жизни, в онлайновой многопользовательской игре Second Life случаются склоки. Последний скандал связан с виртуальным банком Ginko Financial. Его основатель бразилец Андре Санчес (Andre Sanchez) сулил вкладчикам до сорока процентов годовых. Любой здравомыслящий человек должен заподозрить неладное и не связываться с очевидной финансовой пирамидой. Однако людям всегда хочется легких денег. За два с половиной года работы Ginko привлек 190 линден-долларов (больше 700 тысяч реальных «вечнозеленых»).



Сейчас 18 тысяч геймеров пытаются получить назад хотя бы часть своих денег. Андре Санчес уверяет, что он честный человек и банкротство Ginko связано с запретом азартных игр в Second Life. Он даже обещает постепенно рассчитаться со всеми вкладчиками, но ему никто не верит. Впрочем, Санчесу не о чем волноваться - преступления в киберпространстве пока не регулируются никакими законами. Не так давно подобный «банковский кризис» случился в **EVE Online** один игрок «кинул» всех вкладчиков своего банка. Мошенник остался безнаказанным.



163

### ОНЛАЙН | ДАЙДЖЕСТ



Старейшие онлайновые игры - MUD'ы, в которых буквы и цифры обозначали какойлибо объект. Когда-нибудь мы тоже посвятим им материал. А сегодня в поле нашего зрения попали первые графические MMOR-PG - более древние, чем *Ultima Online*. Несмотря на астрономический (для игр) возраст, они до сих пор живы.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ "Q-TUZOFF" ТЕОДОРОВИЧ

#### ДАТА ВЫХОДА

Сентябрь 1996 года

**РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА** 85Mb

**АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА** \$10.95

#### плюсы

Прадед всех современных MMORPG – уже за это

#### достоин уважения. **минусы**

Просить абонентскую плату за такую игру в наше время – издевательство.

#### итого

Музейный экспонат, который можно не только рассмотреть, но и «использовать по назначению».

#### Meridian 59

WWW.MERIDIAN59.COM

**Meridian 59** - по сути, **Might & Magic** Online, однако раньше казалось невероятным, что двести пятьдесят человек могут сообща исследовать фэнтезийный мир весьма внушительных размеров. Ролевая система уникальна никаких уровней и классов, все навыки прокачиваются независимо друг от друга, а, например,

здоровье восстанавливается за счет убийства монстров. Июнь 2002-го – дата перерождения игры: подлатали графику, доработали геймплей... Тем не менее это старый добрый «Меридиан», который не только стимулировал развитие жанра, но и дал ему название - аббревиатуру MMORPG придумали разработчики игры.



Вот она – живая легенда. Графика на уровне Might & Magic VIII, но ветеранов жанра это не смущает.

#### ДАТА ВЫХОДА

1992 год **РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА** 50Mb

#### АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

Отсутствует, но за деньги получаешь доступ в VIP-зоны

#### плюсы

Броское, стильное оформление.

#### минусы

Однообразный (мягко говоря) геймплей.

#### итого

Развлекуха для манчкинов старой закваски.

#### Kingdom of Drakkar

WWW.KINGDOMOFDRAKKAR.COM

Развлечение для пользователей, утомленных РvР. Убивать других игроков нельзя, неагрессивных созданий и NPC – можно, только потом придется долго и упорно отбеливать карму своего героя. Если, конечно, ты захочешь путешествовать в группе, а не в одиночку. Перед нами - классическая hack'n'slash-роле-

вушка. Все действо сводится к уничтожению орд разнообразной нечисти, добыче крутой экипировки и выполнению квестов. Ничем не замутненный манчкинизм. Можешь собраться с друзьями, войти в игру и предаться ностальгии по RPG начала 90-х - в вашем распоряжении будет порядка 250 тысяч гексов.



Классика не стареет!

#### ДАТА ВЫХОДА

Декабрь 1996 года **РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА** 7.5Mb

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

Отсутствует

#### плюсы

Полная свобода действий: твори что душе угодно.

#### минусы

Чат – он и есть чат, надоедает быстро.

#### ИТОГО

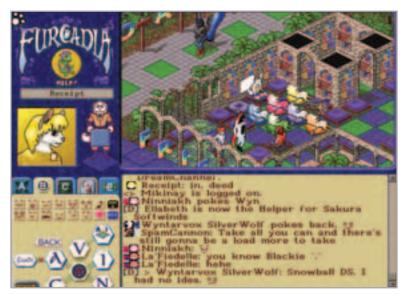
Неплохая альтернатива обычным сайтам знакомств.

#### Furcadia

WWW.FURCADIA.COM

По мультяшному мирку кислотных раскрасок бродят невероятные создания, отдаленно похожие на кошек, собак, ящериц. Они не дерутся, не ищут, на кого бы напасть, а просто общаются друг с другом, проводят время за примитивными мини-играми, устраивают фестивали и торжества. Когда им наскучивают изу-

ченные маршруты, они принимаются за создание новых территорий, зданий, моделей, саундтреков. Да, это продвинутый графический чат с открытой архитектурой движка, который особенно нравится девушкам. В одной из «фич» Furcadia так и написано: «Девушки составляют больше половины местного населения».



Furcadia – своеобразная служба знакомств

#### ДАТА ВЫХОДА

Декабрь 1996 года **РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА**29Mb

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

\$4.95, триал 7 дней

#### плюсы

Великолепная «олдскул»-графика и дизайн.

#### минусы

Геймплей, как ни крути, банален.

#### итого

Ценители красивых 2D-игр середины 90-х, не пропустите!

#### The Realm Online

WWW.REALMSERVER.COM

В плане игровой механики **The Realm** Online - банальнейшая MMORPG. Выбираешь воина-гиганта, эльфа-мага или человека-путешественника и бежишь помогать слабым и обездоленным. Судьба-злодейка занесет тебя и в горы, и в подземелья, и в леса, и в пустыни... Стандартный набор, но с какой любовью. с каким мастерством

проработана каждая территория! Настолько красивое 2D я не припомню со времен квестовых шедевров от LucasArts прошлого десятилетия. А костюмы персонажей? Каждый по-своему уникален и подчеркивает характер и сущность своего владельца. За один только дизайн эта игра достойна быть увиденной.



Сразу видно – дизайнеры не зря свой хлеб жуют.

#### ДАТА ВЫХОДА

1997 год

**РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА** 12Mb

**АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА** Отсутствует

#### плюсы

Море возможностей. **минусы** 

Апдейты и улучшения игровой механики случаются довольно редко.

#### ИТОГО

Космическая эпопея для тех, у кого нет возможности поиграть в EVE Online.

#### Hostile Space

WWW.HOSTILESPACE.COM

### Hostile Space – прадед EVE Online.

прадед **EVE Online**. Здесь нет ошеломляющей графики, количество активных пользователей измеряется сотнями, а не десятками тысяч, но (как и в творении исландцев) перед игроком открываются широчайшие перспективы. Захват планет, добыча ресурсов, охота на пиратов, торговля, участие

в битвах космических флотилий - далеко не полный список возможных занятий. Игра куда более сложна и многогранна, чем кажется на первый взгляд. Если по какой-либо причине ты не можешь приобщиться к вселенной «Ив», попробуй Hostile Space. Благо недавно проект стал полностью бесплатным.



Мы не только бороздим открытый космос, но также захватываем планеты.

### ОНЛАЙН | ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



# WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

ПОКОРИТЕЛИ СЕВЕРА

**ЖАНР ИГРЫ** MMORPG

ИЗДАТЕЛЬ

Blizzard Entertainment

**издатель в России** Софт Клаб

РАЗРАБОТЧИК

Blizzard Entertainment

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**Миллионы

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.wow-euro-

pe.com/wotlk ДАТА ВЫХОДА

I квартал 2008 года

га, и мультимисслы как у треша перед соляркой», – примерно такую абракадабру изрекают 9 миллионов подписчиков World of Warcraft, обсуждая детали грядущего адд-она. Редакцию «РС ИГР» всеобщее WoW-помешательство не обошло стороной. Несмотря на вечный цейтнот, почти у каждого труженика Правильного есть альтер-эго в Азероте. Про них мы вспоминаем перед каждым значимым событием в мире «Вовки». Выход полновесного дополнения как раз такой случай. Всего нового, может, и не увидим, до увеличенного левел-капа не каждый прокачается, но основные моменты из виду точно не **УПУСТИМ.** 

Ты еще не видел главную MMORPG современности? Огромное упущение. Бегом в магазин! Увлекательных приключений хватит как минимум на полгода. Но даже если ты успел убить предателя Иллидана и освоить неприступный Черный храм, тебя ждет новая цель – легендарный Король Артас.

#### С НОВЫМ ДОНОРОМ!

Дополнения продлевают жизнь онлайновым играм. Рано или поздно все, до чего только может добраться геймер, он исследует и проходит. Постепенно становится скучно пребывать в мире, каждый клочок которого изведан вдоль и поперек. Хороший адд-он словно донорская кровь, вливаемая в дряхлеющее тело игры заботливыми разработчиками. Одним эта процедура совсем не дается, и «пациенту» становится только хуже (например, как в Star Wars: Galaxies), другие же проводят ее вполне успешно. Предыдущий адд-он к WoW, **The Burning Crusade**, заслуженно получил звание «новая веха в истории мира World of Warcraft» (цитата из рецензии в №03 (38)) и оценку 9 баллов. И у нас есть все основания полагать, что новое дополнение получится столь же успешным.

#### СМЕРТЬ ИМ К ЛИЦУ

Похвально, что **Blizzard** не боится проводить смелые и в то же время ра-

#### КОСМЕТИКА

Среди хардкорных игроков в World of Warcraft встречается немало суеверных личностей и просто фетишистов. Кто-то берет с собой в рейд розовое платье, кто-то постоянно танцует, имитируя шаманские пляски, а кто-то не начинает бой, не выпустив ручного зверька – хотя в сражении от него все равно нет толку. Теперь у таких чудаков будет еще больше способов для самовыражения – в дополнении разрешат менять прическу и танцевальный стиль персонажа.



Мы будем помогать Артасу убивать мирных жителей и сжигать их дома!





августа – анонс Wrath of the Lich King

золотых - награда за первый квест адд-она

лет - минимальный возраст для покупки игры





циональные эксперименты. Главное нововведение Wrath of the Lich King (WoLK, а среди наших соотечественников стала популярна аббревиатура «ВОЛК») - бонусный класс персонажа. Death Knight (ДК) – первая ласточка обновленной ролевой системы. Рыцарь смерти будет доступен владельцам хорошо прокачанных героев. Он появится на аккаунте игрока после выполнения специальной цепочки квестов.

У ДК нет привычных веток талантов. Его способности зависят от рун, инкрустируемых в оружие (причем исключительно двуручное). Они, как и ветки талантов у обычных классов, делятся на три категории (Unholy, Frozen, Blood). Одновременно можно использовать только шесть рун. Придется изрядно поломать голову, выбирая оптимальное соотношение их типов. Например, по две руны каждого типа или по три, но только двух разновидностей. Помни, что любая комбинация позволяет использовать ограниченное количество приемов. Скажем, шесть кровавых рун дадут мощнейшее заклинание типа «убить всех поблизости», но при этом ты останешься без заклятий, требующих Frozen и Unholy руны. Что лучше, «не класть все яйца в одну корзину» или же, наоборот, делать ставку на что-то одно, покажет время.

Рыцарь смерти способен как наносить огромные повреждения, так и «танковать» - ставить себя под основной удар противников, тем самым отвлекая монстров от других участников партии. В зависимости от конфигурации рун у него будет лучше по-

#### В ОЖИДАНИИ «ВОЛКА»

Blizzard бросила основные силы на подготовку адд-она, но мир World of Warcraft и сейчас не стоит на месте. К тому моменту, как этот номер окажется у тебя в руках, должен выйти патч 2.2. Он добавит инстанс Zul'Aman. Впервые в играх серии Warcraft появятся лесные тролли северного Азерота (сейчас там остатки Аманской империи). А с одним из ближайших патчей появится Sunwell Plateu, которое будет включать в себя два приключения, рассчитанных на группу: рейд на двадцать пять человек и обычное подземелье для команды из пяти персонажей (героический режим прилагается).







167

### ОНЛАЙН | ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

лучаться либо одно, либо другое, потому что менять в бою руны – а следовательно, и специализацию – нельзя.

Разработчики уже успели обмолвиться, что в дальнейшем появятся новые геройские классы – Archmage, Demon Hunter и Blademaster.

#### СЕВЕРНЫЙ ВЕТЕР

Действие «ВОЛКа» разворачивается в Northrend – это континент на севере Азерота. Точные размеры территории неизвестны, но разработчики сравнивают ее с Аутлэндом. Несмотря на околополярное расположение, в Нортренде найдется место и для тундры, и для зон со среднеконтинентальным климатом. В качестве новой столицы выбран Dalaran, перенесенный волшебниками от бывшего Лордерона (ныне там город нежити The Forsaken) в самый центр Нортренда.

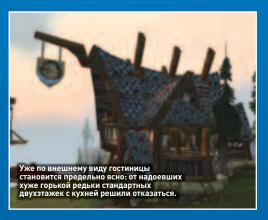
Чтобы попасть на северный континент, нужно не только купить адд-он, но и прокачаться минимум до шестьдесят восьмого уровня. Основное внимание уделяется соло-приключениям: игрокам больше не придется сбиваться в огромные группы ради выполнения каждого третьего задания, как это было в ТВС. Предел развития теперь ограничен восьмидесятым уровнем, и в связи с этим разработчики придумывают новые таланты для героев. Пока, правда, молчат как партизаны, но ближе к релизу наверняка все выдадут. Появится и новая загадочная профессия -Incription (непереводимое на русский язык слово, оттого оно кажется еще более таинственным. - Прим. ред.). Известно лишь, что ее обладатели смогут улучшать свои таланты. Например, сокращать время на чтение заклинаний или увеличивать урон от атак. Ни о механике, ни о требуемых ресурсах пока ничего не известно.

#### **МЕСТА БОЕВОЙ СЛАВЫ**

Любители покрошить монстров в капусту, будет и на вашей улице праздник! Ожидается порядка двадцати инстансов, про четыре уже кое-что известно. Вернется Naxxramas, заброшенный после выхода ТВС (на его прохождение у большинства игроков попросту не хватало времени). Его «подтянут» специально для нового рейдового формата – двадцать пять человек. Четвертый эпизод из серии «Пещеры времени» также найдет свое отражение в мире World of Warcraft. Мы перенесемся в тот момент, когда Артас в Warcraft III зачищает Стратхолм, дабы уничтожить чуму, принесенную в город членами Культа проклятых. Да, нам придется помогать убивать мирных жителей и сжигать их дома! Про два других инстанса информации намного меньше. Это будут города -Utgarde Keep, населенный врикуулами, и Nexus, в котором властвует Синее воплощение дракона – Малигос. Когда-то могучего ящера возмутил тот факт, что люди владеют магией. Он возненавидел всех волшебников и колдунов и стал уничтожать каждого чародея на своем пути.

#### НОВЫЙ ИДЕАЛ?

Информация о новом дополнении собирается с различных выставок и мероприятий буквально по крупицам. Blizzard привыкла раскрывать все карты лишь перед релизами. Каждое слово разработчиков жадно ловят миллионы ушей, WoW-сообщество повально перечитывает литературу о Нортренде (автор этих строк даже принялся в очередной раз проходить Warcraft III: The Fro**zen Throne**), превью на Wrath of the Lich King пользуются в интернете большим спросом, чем анонсы новых онлайновых игр... Дополнение однозначно ждет успех. И пускай «ВОЛК» выберется на тропу войны не раньше первого квартала следующего года (до сих пор на бета-тест нет ни намека), мы знаем: оставшееся время разработчики не потратят впустую. Хорошая вещь требует долгой полировки, и Blizzard доказала это на примере The Burning Crusade.



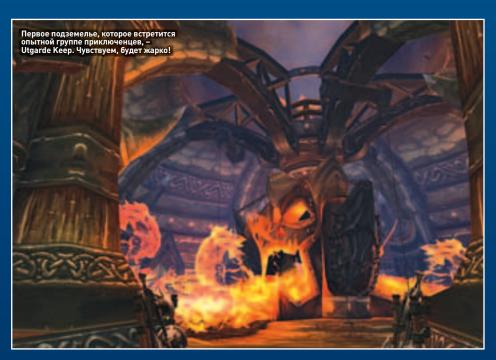




#### СВЯЩЕННАЯ ВОЙНА

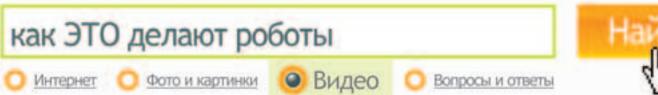
Хотя дополнение рассчитано в первую очередь на сражения с монстрами, приверженцам PvP тоже скучать не придется. Помимо новых арен и Battlegrounds будет добавлена огромная территория, где практически нет места мирным приключенцам, рыщущим в поисках квестов и неведомых зверушек. Вокруг озера Wintergrasp взметнутся управляемые игроками боевые машины, способные разрушать здания противника. Групповые PvP-сражения станут еще более масштабными, и появится режим «гильдия на гильдию».





## Новый поиск в Интернете!







www.gogo.ru

### ОНЛАЙН | ФЛЭШ-РОЯЛЬ



Здравствуй, дорогой! По глазам вижу ты здорово проголодался. Приелись коммерчески просчитанные стратегии и шутеры, профессионально сделанные, но какие-то... холодные? Хочется попробовать оригинальное блюдо? Что ж, прошу к нашему столу. Мы отобрали для тебя самые «вкусные» флэш-игры этой осени.

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

#### **CUBFX**

WWW.ROBOTJAM.COM/GAMES/CUBEX/

 РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
 СРЕДНЯЯ

 РАЗМЕР
 1972КВ

 ОЦЕНКА
 3.0

**Cubex** хочется любить. Почему? А потому, что студия RoboJAM действительно постаралась. Игра выглядит на пять с плюсом. К тому же мягкий электронный саундтрек буквально вводит в состояние транса. Увы, есть большая проблема - геймплей. Cubex - это шутер «на рельсах» вроде старого консольного *Rez*. Тебя будто везут по длинному тоннелю, и нужно палить во все, что появляется. Враги предстают в виде простеньких геометрических фигур (например, кубов). Безымянное оружие стреляет не патронами, а сферическими волнами. иногда охватывая несколько целей. Время от времени игра требует уничтожать не все подряд, а лишь фигуру, отличную от других (скажем, появляются четыре одинаковые загогулины и одна фиговина немного иного дизайна: ее и надо «валить»). На первых порах играть интересно, а потом процесс наскучивает однообразием. Cubex явно недостает куража!



Прицел в Cubex нечеткий, зато разброс большой.

#### ASTEROIDS REVENGE 3

WWW.EVILFREE.COM/ASTEROIDS3.HTML

 РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
 СРЕДНЯЯ

 РАЗМЕР
 1656KB

 ОЦЕНКА
 4.0

В фантастических фильмах и играх люди на звездолетах без устали уничтожают астероиды. Они, дескать, мешают. Наконец, в Asteroids Revenge 3 acтероиды наносят ответный удар. В этой отличной игре ты выступаешь в роли здоровой каменюки, бороздящей просторы Вселенной в поисках звездолетов. Увидел космический корабль раздави его (управление осуществляется мышкой). Всего в игре двадцать пять уровней, и после каждого тебя награждают бонусами. Можно повысить

скорость астероида, можно нанять помощников (таких же, как он сам, только поменьше), можно улучшить броню. Сражаться приходится не только против полчищ звездолетов (палящих из лазеров), но и против защитных полей и мин. В итоге ты столкнешься с финальным боссом. В зависимости от результатов схватки покажут одну из четырех возможных концовок. Далее следует бесконечный уровень: без конкретных целей, просто на выживание. Занятно, занятно...



Астероиды вступают в бой!

#### MATH MOUNTAIN

WWW.FREEWORLDGROUP.COM/GAMES6/GAMEINDEX/MATH-MOUNTAIN.HTM

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
PA3MEP	941KB
ОЦЕНКА	5.0

После того как Brain Training стал суперхитом на карманной приставке Nintendo DS, все вдруг осознали, что даже математика может служить основой интересной игры. Вот и флэш-разработчики решили помочь нам тренировать мозг. В Math Mountain ты играешь против компьютера или с приятелем. Вы оба начинаете по разные стороны горы, стоя у подножия. Задаются простенькие математические вопросы. Сколько будет два плюс два? А семнадцать минус восемь? Необходимо за пять секунд выбрать правиль-

ный ответ из предложенных. Ответил верно – сделал шажок или два вверх (в зависимости от сложности задания). Ошибся – незначительно скатился вниз. Кто первый доберется до вершины горы, тот и победил.

По пути персонаж подбирает «подсказки». Например, «пятьдесят на пятьдесят» оставляет лишь пару вариантов ответа. Другая «подсказка» позволяет сделать две попытки при ответе на вопрос. Подсунь эту игру своему младшему брату, и он окончит четверть с пятеркой по математике.



Можно выбрать сложность игры.

#### **TOXIC**

WWW.NITROME.COM/GAMES/TOXIC/INDEX.PHP

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
PA3MEP	3218KB
ОЦЕНКА	4.0

Помнишь **Bomberman**? Ну да, игру, впервые вышедшую в начале 80-х: человечек бегал по лабиринту, избегая встреч с врагами, и на пути к выходу взрывал все, что можно уничтожить. В **Toxic** также придется заняться физкультурой. Ты играешь за ученого, бредущего по лаборатории, зараженной токсичными отходами и населенной злыми монстрами. Задача – из пункта А перебраться в пункт Б.

В распоряжении бомбермена нового поколения несколько видов бомб разной мощности. Почти все

стены и полы можно взорвать, поэтому прохождение уровня нелинейное и выход, как говорится, всегда есть.

С управлением разберется даже пятилетний ребенок: стрелки клавиатуры «вправо» и «влево» отвечают за перемещение, стрелка «вверх» – прыжок, пробел – заложить бомбу. Кроме того, подобно принцу из **Prince of Persia**, ученый умеет скакать от стены к стене, забираясь все выше и выше. Впрочем, в Тохіс акробатика – не главное. Куда важнее смекалка и... бомбы!



Взрывать стены – одно удовольствие.

#### ROSE & CAMELLIA

NIGORO.JP/GAME/ROSECAMELLIA/ROSECAMELLIA.PHP

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
PA3MEP	944KB
ОЦЕНКА	5.0

Японская игра **Rose & Camellia** рассказывает трагикомическую историю девушки по имени Рейко. Она вышла замуж за старшего сына уважаемых и богатых родителей, но вот незадача – на следующий день после свадьбы ее благоверный отдал богу душу. Семейство не желает признавать ее, простолюдинку. Однако Рейко – жена старшего сына, и дом по праву принадлежит ей. А уважение она выбьет из родственниц... оплеухами.

По сути, Rose & Camellia является симулятором «интеллигентной»

женской драки. Не жди яростных боев без правил – дамы просто обмениваются пощечинами. Чтобы Рейко нанесла удар, следует нажать на кнопку атаки и провести мышкой дугу сверху экрана. Чтобы защититься, нужно нарисовать дугу снизу. Если Рейко увернулась, она может провести контратаку. Бред? Бред! Но уверяю тебя: играть очень интересно и смешно. К тому же чем старше дамы-соперницы, тем сложнее их ударить - нужно водить мышкой быстро и четко. Не пропусти эту занятную игру!



Удар Рейко отправляет злодейку в нокаут.

### ОНЛАЙН | ОБЗОР САЙТОВ

### ПРИШЕЛ -УВИДЕЛ -ЗАКАЧАЛ

Магазины цифровой дистрибуции



В магазинах цифровой дистрибуции можно приобрести практически любой лицензионный медиатовар. В отличие от обычных интернетмагазинов они предоставляют покупку сразу после оплаты остается ее только скачать. Коллекционеров CD такой вариант вряд ли устроит, зато остальных - кому дорого время и деньги - вполне.

TEKCT: АНДРЕЙ "Q-TUZOFF" ТЕОДОРОВИЧ

#### ВСЕ В ОДНОМ

WWW.DIRECT2DRIVE.COM

 Цены
 4.0

 Наполнение
 4.0

 Удобство
 5.0

Лучший в своем роде сайт. Удобный, продуманный дизайн (правда, слишком «тормознутый»), внушительный ассортимент товаров. Из игр в основном представлены блокбастеры, в том числе еще не вышедшие. На момент написания статьи можно было, скажем, оформить заказ на **BioShock** (со скидкой \$5) и скачать его в день официального релиза. Порадовал раздел «все дешевле \$20» – ширпотреба почти нет, зато в изобилии – хиты

прошлых лет. **Deus Ex** и **Far Cry** и вовсе обойдутся тебе в червонец! Помимо игр на сайте продаются новейшие фильмы, аниме, комиксы (по доллару с копейками) и даже Prima Guides – лучшие руководства и прохождения в PDF-формате. Для постоянных покупателей предусмотрены солидные скидки. К сожалению, некоторые товары доступны только жителям США, например отдельные сериалы и кино. Оплата производится кредитной картой.



Сделать заказ на BioShock и скачать игру в тот же день, когда она появится в обычных американских магазинах, – проще простого!

#### РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

STEAMPOWERED.COM

 Цены
 5.0

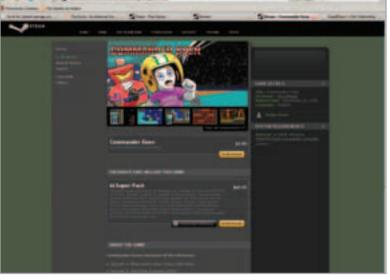
 Наполнение
 4.0

 Удобство
 4.0

 Общая оценка
 4.0

Почти год назад на страничке «Отсебятины» мой коллега Андрей Яковлев клеймил сервис Valve за одно весьма существенное неудобство. Если компьютер не был подключен к Сети, то запустить закачанные через **Steam** материалы было невозможно. Страдания канули в прошлое – разработчики прикрутили нормальный офлайнрежим. С тех пор также значительно расширился ассортимент продукции (хотя до Direct2drive ему далеко) и спе-

циальных предложений. Чего только стоит id Super Pack – за \$70 долларов нам предлагают антологию проектов культовой компании: от *Commander Keen* до *Doom 3: Resurrection of Evil*. Прибавилось и халявы – трейлеры, демки, моды и даже кое-какие игры (в основном различные аркады) раздаются бесплатно. Очередной плюс Steam – система автоматического обновления скачанных игр. Оплата производится кредитной картой.



С годами классика не стареет! Зато становится в несколько раз дешевле.

#### СУПЕРМАРКЕТ ИГР

WWW.EBGAMES.COM/DEFAULT.ASP?COOKIE%5FTEST=1&

 Цены
 3.0

 Наполнение
 5.0

 Удобство
 5.0

Общая оценка 4.5

Ebgames.com – один из крупнейших в США (да и в мире) интернет-магазин игр. Правда, разделом Download Now он обзавелся лишь в прошлом октябре. Будь внимателен: не входящие в него товары высылаются обычной почтой! Совершить покупку здесь проще, чем через Direct2drive или Steam, но отпугивают грабительские цены (для магазина онлайновой дистрибуции, разумеется). Соблазнительные предложения распространяются либо на старые

проекты, либо на откровенный трэш, который и даром скачивать не захочешь. Зато в плане разнообразия и количества товаров Ebgames оставляет своих конкурентов далеко позади. На виртуальных прилавках этого сайта «расставлено» свыше 1000 игр нескольких последних лет. Встречаются и настоящие раритеты (вроде 1942 от Сарсот), которые проблематично найти даже в торрент-сетях. Оплата производится кредитной картой.



Низкая цена здесь, к сожалению, только на ширпотреб.

#### ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ЛАВКА

DIRECT.COD.RU

 Цены
 3.0

 Наполнение
 2.5

 Удобство
 4.5

Общая оценка 3.0

DirectCod – российский проект. Правда, до полноценного магазина ему далеко – это скорее небольшая лавка. Авторы сайта подошли к делу ответственно: нарисовали симпатичный дизайн, создали удобный интерфейс, ввели поддержку отечественных платежных систем (Яндекс.Деньги, Webmoney, Assist. Зато кредитки здесь не принимают)... Но упустили два важных аспекта. Просматривая каталог DirectCod, испытываешь чувства, роднящие с покупателями в советских магазинах, – полок много (в данном случае разделов), но почти все они пустуют. Мало того что игр здесь меньше полусотни, так и стоят они немногим дешевле јеwel-версий. С таким подходом к торговле не бывать киоску супермаркетом. Жаль – потенциал хороший. Несомненный плюс этого магазина – здесь можно приобрести универсальные карты оплаты для онлайновых игр от **NCSoft**.



В рыночной палатке и то игр больше.

#### ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ЛАВКА 2

GAMEPITSTOP.RU

 Цены
 4.5

 Наполнение
 3.0

 Удобство
 4.0

 Общая оценка
 3.5

**GamePitStop** – первый в России магазин цифровой дистрибуции игр. Однако сравнивать с иностранными аналогами его не стоит: они находятся в разных «весовых категориях». Как и у DirectCod, ассортимент GPS весьма и весьма скуден. Здесь представлены по большей части локализованные версии западных проектов (в основном компаний **«Пуссобит-М»** и **GFI**) и аркады отечественного производства. Приобрести что-

либо можно через Яндекс. Деньги, Webmoney или путем отправки SMS-сообщения. Удобно, а особенно нас порадовали демократичные цены – игры обходятся в полтора-два раза дешевле, нежели в обычных магазинах. Если не хочешь тратить свое драгоценное время на походы по торговым рядам и переплачивать за упаковку – смело заходи на **gamepitstop.ru**. Возможно, найдешь развлечение по душе.



Казуальные игры предлагают скачать даром.

### ОНЛАЙН | ДНЕВНИК









ВЕСЬ МИР

Честно признаюсь: за последний месяц я практически не запускал World of Warcraft и вообще не подходил к компьютеру. Виной всему – жаркая погода и сопутствующий ей сезон отпусков. Грех в такое время сидеть в душной комнате, сгорбясь перед экраном монитора. А посему было принято единственно верное решение – собрать чемоданы и рвануть подальше от цивилизации. Это не означает, что сегодня мне нечего тебе рассказать. WoW сам по себе - бездонный кладезь тем. Я поведаю о проблеме, которая заставляет разработчиков онлайновых вселенных бороться с собственными подписчиками. Не со всеми подряд, конечно, – лишь с теми, кто играет не по правилам. Речь пойдет о читерстве.

### WORLD OF WARCRAFT

#### ВИРТУАЛЬНЫЙ ОБМАН

огда ты регистрировал учетную запись в **WoW**, наверняка не обратил внимания на парочку экранов с лицензионными соглашениями, которые «приветствовали» тебя при запуске игры. Пролистнул, нажал, где надо, «ОК» – некогда читать всякую юридическую бредятину. Авторы подобных текстов действительно страдают словоблудием, однако основные моменты их трудов уяснить необходимо: аккаунтом ни с кем не делиться, виртуальные ценности за реальные деньги не продавать, сторонними программами не пользоваться.

. Под сторонними программами подразумеваются различные читерские примочки. За три года существования World of Warcraft хитроумные мошенники чего только не изобрели!

#### взлом со стороны

Blizzard Entertainment неизменно проповедовала fairplay – закон «честной

игры». До сих пор помним, как в стародавние времена сервиса Battle.net нешадно блокировались учетные записи, владельцы которых облегчали себе жизнь за счет разнообразных программ. Даже если человек попадался на мошенничестве единожды. Аналогичная практика прижилась и в WoW. Еще до выхода европейской версии игры американцы познакомились с так называемым speed hack - багом, позволявшим передвигаться в несколько раз быстрее обычного. За это в декабре 2004 года были заблокированы несколько сотен учетных записей. Blizzard доказала, что слов на ветер не бросает. Для борьбы с читерским софтом разработана специальная утилита Warden. Она отслеживает системные процессы и предупреждает пользователя о недопустимости запуска того или иного файла. Однако, когда в октябре 2005-го компания Sony BMG наладила выпуск











защищенных от копирования музыкальных CD, хакеры обнаружили уязвимость: пока включена программа Sonv. близзардовская Warden не может обнаружить файлы, чьи названия начинаются с символов \$sys\$. Грубо говоря, если читер назовет свой любимый «спид хак» чем-нибудь вроде \$sys\$speedhack. ехе, то сможет его использовать, оставаясь незамеченным. Правда, лазейку оперативно прикрыли.

Со временем защита в WoW развилась настолько, что к середине 2006-го хакеры оставили попытки обмана или взлома. Другое дело, что появились «боты».

#### СКОЛЬЗЯЩИЙ ПО ЛЕЗВИЮ ЗАКОНА

Из плеяды модификаций, направленных на нечестную игру, особо выделяется WoW Glider (хотя ее разработчики всячески открещиваются от обвинений в читерстве). Резонно, поскольку «глайдер» не эксплуатирует какие-либо потаенные функции. Он только автоматизирует действия геймера. Но как он это делает! Абсолютно все контролируется программой. Пользователю надо лишь указать необходимые опции (деньги, опыт и т.п.) и выбрать игровую зону. Один клик по заветной кнопке - и можно идти по своим делам. WoW Glider осуществляет все, что доступно персонажу: убивает монстров, лечится, выжидает, когда нужно передохнуть, и так далее. Фактически он представляет собой автопилот. В игре такой персонаж передвигается по причудливым траекториям, убивает врагов, собирает предметы и деньги. Все приветствия игнорирует. «Услышав» вопрос, молчит или отвечает согласно алгоритму «автоответчика». Поймать человека за «глайдером» проще простого, если только он сам не сидит за компьютером. Обычно сознательный игрок, увидев такого «бота», отписывает сообщение гейм-мастеру, который, как правило, блокирует «глайдера» на 72 часа. Или вовсе банит.

По условиям лицензионного соглашения WoW-аккаунты всех пользователей считаются собственностью Blizzard. А это значит, что правила игры устанавливает собственник. Считаешься с ним – никто и слова поперек не скажет. В противном случае... Только в июне были заблокированы 114 тысяч учетных записей, в которых использовался WoW Glider. Против системы не попрешь. Играйте честно, и будет вам счастье! РСС

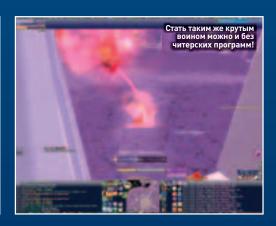
#### СВЯЩЕННАЯ ВОЙНА

Несмотря на суровую статистку, в WoW-сообществе поговаривают, мол, Blizzard слишком неохотно борется с читерами. Есть даже предположение, что разработчики связаны с «китайскими фермерами»: в обмен на денежный «откат» последним якобы предоставляется индульгенция на сбор виртуальной валюты. Конечно же, это бессмыслица. Юридический отдел компании работает интенсивно, но много времени занимает оформление документов. Уже очевидны первые результаты: адвокаты Blizzard заявили о готовности подать в суд на разработчиков WoW Glider, а также на компанию Peons4hire, которая торгует игровой наличностью с неприличным размахом. Правда, в мире насчитываются сотни подобных контор и данная акция носит демонстративный характер. Ведь в сферах, где крутятся большие деньги (внутриигровая экономика WoW оценивается в десятки миллионов отнюдь не виртуальных долларов), мошенничество неизбежно.









### ОНЛАЙН | ДНЕВНИК

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ





# THE LORD OF THE RINGS ONLINE: ИСТОРИЯ ОДНОГО ХОББИТА

#### ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ. ПУСТЫННЫЕ ЗЕМЛИ

Пустынные земли получили свое название неспроста. Помимо гигантских пауков, орков, гоблинов и нежити, здесь почти никто не живет. Кругом царят хаос и запустение. Местность производит гнетущее впечатление, однако именно сюда лежит путь большинства игроков, достигших восемнадцатого уровня. Ведь заданий – как одиночных, так и групповых – в этих опасных краях великое множество.



CTATYC BURGLAR DRAE-LEN, 24-Й УРОВЕНЬ



ДИСЛОКАЦИЯ SNOW-BOURN, LONE LANDS, FORSAKEN INN

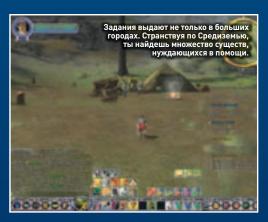
#### ЗАБЫТЫЙ ПРИЮТ

Так называется постоялый двор, расположенный на западной окраине Пустынных земель. Здесь можно получить первые серьезные квесты, продать трофеи, отремонтировать экипировку и подыскать подходящую группу. Однако изучить новые умения не получится: ближайшие инструкторы обитают в Брыле, там же находится и самый оживленный в Средиземье аукцион. Добраться до города можно и пешком, но на лошади получится быстрее. Собственного скакуна позволяют купить лишь по достижении тридцать пятого уровня, и пока мне приходится пользоваться услугами местных «такси». Поездка от Забытого приюта до Брыля стоит пятнадцать серебряных и занимает лишь пару минут.

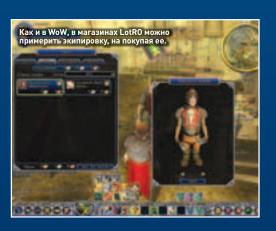
#### ОТРЯД ЗАМЕТИЛ ПОТЕРЮ БОЙЦА

Начальные задания в Пустынных землях не радуют разнообразием: снизить популяцию волков и кабанов, прикончить гоблинов... Изредка встречаются любопытные просьбы. Например, провести диверсию и разорить вражеские кладовые. Немалая часть поручений ведет к руинам Minas Eriol (Минас Эриверсию и разорить вражеские кладовые.

ол), что к югу от Заб<u>ытого приюта.</u> Убивать пауков и собирать старинные арнорские реликвии мне было скучно (изматывала беготня), зато вторжение в обитель гоблинов вмиг развеяло уныние. Врагов оказалось много, и все как на подбор – элитные. Попытка пробиться втроем к успеху не привела: прикончив лишь нескольких гоблинов, моя группа потерпела сокрушительное поражение. Но чуть позже сплоченным коллективом мы резво достигли цели – забытого артефакта, который необходимо было вынести из руин. Наш лекарь в мгновение ока схватил реликвию и... понял, что, держа ее в руках, не может использовать умения! Неудивительно, что всю группу перебили: драться с тремя - четырьмя элитными монстрами одновременно (еще и без поддержки менестреля) - смерти подобно (для героев нашего уровня развития). Как правило, групповые задания в Lord of the Rings Online pacсчитаны на четырех игроков, однако и в таком составе их выполнить нелегко. Даже вшестером мы испытывали определенные трудности, но все-таки разгромили логово гоблинов и уничтожили их вождя.













#### **ДЕФИЦИТ ПРОТИВНИКОВ**

Ост Гурут - единственный форпост людей в Пустынных землях, он расположился в центре зоны. Здесь можно встретить персонажей старше двадцать второго уровня. Задания по сути те же, что и в Забытом приюте. Вместо гоблинов нужно лишать жизни орков, на смену волкам приходят варги и барсы, а в расположенных поблизости руинах Nain Enidh притаились пауки. Кстати, в самой крепости Ost Guruth начинаются квесты второй и третьей книг (подробнее о книгах читай в предыдущем дневнике). Отдельная серия заданий посвящена сражениям с гномами, вставшими на сторону зла: начиная от разведки местности и кражи стяга и заканчивая расправой над их предводителем. Одним из поручений было убийство элитных гномов: выполняя его, мы поняли, что монстров на всех явно не хватает. Бородачей всего пятнадцать - двадцать, а для задания нужны мечи, которые теряет далеко не каждый коротыш. Недостаточное число монстров, необходимых для достижения определенной цели, - серьезнейшая проблема многих MMORPG. Особенно когда одно задание одновременно выполняют несколько игроков.

#### **ДЕНЬГИ – СВЯТОЕ**

В Пустынных землях я впервые решил обокрасть орка. Соответствующее умение еще на четырнадцатом уровне, но все не решался применить его на практике. Изначально я полагал, что удастся раздобыть немного денег. Оказалось, что стащить у жертвы можно, например, сапоги или копье, но не наличность. До сих пор улыбаюсь, вспоминая, как мой хоббит подкрался к громиле и выкрал у него здоровенный доспех. Зато с добром, выпадающим из монстров, в LotRO полный порядок. Ты не найдешь здесь бобров, роняющих свитки, или орков, оставляющих крысиные хвостики. От волков и рысей достаются шкуры, пауки награждают игроков лапками и жвалами, а на трупах гуманоидов можно обнаружить различную экипировку и деньги. В World of Warcraft, например, только планируют сделать «логичный лут». Кстати, многие игроки пришли сюда из WoW. Добро пожаловать и до встречи через месяц! РСС

#### СИЛА БРАТСТВА

Fellowship maneuvers – своеобразный аналог комбоударов и heroic opportunities из EverQuest II. В сражении с элитными монстрами каждый член команды может пробить защиту противника. В этом случае игра на несколько секунд замирает, позволяя игрокам выбрать одно из четырех действий, обозначенных кнопками разных цветов. Красная отвечает за моментальную атаку, желтая – за растянутый по времени урон (общая сумма повреждений в таком случае больше), зеленая – за восстановление морали, синяя – энергии. От последовательности действий героев зависит и эффект. Самые сильные маневры, например: выбор зеленого, желтого, синего, красного, снова зеленого и желтого цветов, доступны группе из шести человек, но проделать их довольно сложно.









### ОНЛАЙН | ДНЕВНИК





орское путешествие – дело ответственное. Даже в нарочито несерьезном мире «Пи*ратии»*. Не покривлю душой, если скажу – подготовка к первому выходу на воду заняла у меня гораздо больше времени, чем сам круиз. Перво-наперво еще на суше необходимо пройти капитанские курсы. Никто не запрещает бороздить моря и океаны без специальных навыков, однако это сродни стран ствию дикарем в далекую страну, о которой тебе ничего не ведомо. Приехать-то приедешь, а вот что дальше там делать?..

В игре полным-полно профессий, связанных с морским промыслом. Будь

ты хоть обычным рыбаком или мелким торговцем – в перспективе можно стать капитаном огромного корабля и вести собственный бизнес, получая сказочную прибыль. Либо выбрать карьеру пирата, со временем возглавить шайку отпетых головорезов и не зарабатывать, а отбирать желаемое. Ведь так здорово грабить неповоротливые торговые флотилии на быстроходных и маневренных суднах! Как говорится, от каждого по способностям – каждому по труду.

#### КУРС МОЛОДОГО БОЙЦА

Еще месяц назад, достигнув пятнадцатого уровня и сколотив кое-какой капитал, я отправился в порт Шайтана за кораблем. Купил простенькую,













но самую дорогую из доступных лодку и оснастил ее неводом. Игрок любого типа и класса волен заниматься одновременно рыболовством, добычей дерева и руды, торговлей на рынке, даже спасением кораблей. Однако я решил сделать упор именно на рыбном промысле.

Мало выбрать ту или иную профессию – необходимо также получить доступ к ее изучению. В моем случае требовалось выполнить специальный квест в Серебряном городе. Путь предстоял неблизкий и отнюдь не легкий. Перед дальней поездкой автор этих строк приобрел крепкую броню, мощное оружие и все, что только могло пригодиться в дороге.

Больше всего запомнилась встреча с почти что кэрроловским котом, который продавал уйму полезных вещей. Например, особые учебники, позволяющие освоить три профессиональных навыка разом. К пятнадцатому уровню мне удалось накопить пять скилл-по-интов – они были потрачены на изучение тайн знахарского дела. Теперь, нажимая кнопку «Исцеление» на панели умений, можно полностью восстанавливать здоровье даже во время битв.

Другой навык – «Призрачная стрела» – увеличивает мощность атаки в два раза. Вдобавок я овладел пассивным навыком, который с каждым новым уровнем существенно увеличивает запас маны.

# БЕГИ, ФИЛЛИС, БЕГИ

Оказавшись в Серебряном городе, я сразу же наткнулся на сестру-близняшку проводника из Шайтана. Она поведала, что необходимо выполнить целую цепочку квестов, дабы стать рыбаком. Заданий оказалось великое множество: по просьбам одних и тех же персонажей пришлось носиться в поисках диковинных блюд из ягод и грибов... а затем искать противоядия от экзотической, но, как оказалось, опасной пищи. После – спасал родственников незадачливых NPC, искал потерянных людей, бегая по всему Аскарону. Во время этой безумной гонки я успел повидать немало удивительных существ, скажем, диких пчел в диско-очках. А в лесной зоне города удалось прокачаться до двадцатого уровня на кислотно-фиолетовых призраках, козло-лошадях и грибах-людоедах (главы корейских игровых компаний, прекра-

# ЛЕТАЙТЕ МЕСТНЫМИ АВИАЛИНИЯМИ

В «Пиратии» есть билеты-телепортеры, которые позволяют отправиться из любой точки мира в Шайтан, Ледынь или Серебряный город. Достаточно просто кликнуть в инвентаре на синенький билет с серебристым крылом, чтобы мгновенно перенестись в нужный пункт. Существует еще один способ быстрого перемещения – с помощью NPC-«портальщиков», проживающих в каждом крупном городе. Они отмечены на мини-карте. Однако если ты уже хорошо знаешь город, смело иди к главным воротам. За пятьсот золотых тебя моментально перебросят в одну из трех столиц, а также в любую другую точку, включенную в список пунктов назначения.

Оба способа хороши, но путешествовать с билетом в кармане, безусловно, удобнее. Ведь в лесах и пустынях специальных NPC не встретишь, а перемещение между зонами занимает от пяти до пятнадцати минут. Более того, есть риск повстречать монстров, значительно превосходящих тебя по уровню, и моментально отправиться на тот свет буквально от одного удара.









# ОНЛАЙН | ДНЕВНИК

тите пичкать своих работников наркотиками! – Прим. ред.).

С помощью специального билета я телепортировался обратно в Шайтан, где купил у знакомого кота-торговца учебник для рыбаков. На его изучение ушли скилл-поинты, которые были заработаны тяжким трудом в процессе прохождения последней цепочки квестов. Зато наконец-таки сбылась заветная мечта – я могу ловить и продавать рыбу.

### **ЛЕСОПОВАЛ И МОРСКАЯ КОММЕРЦИЯ**

По дороге к причалу я случайно увидел дом с открытыми дверями. Оказалось, что здания у пристаней не просто декорации. В них можно заходить. Внутри обитают персонажи, курирующие морскую торговлю. Можно, например, перевозить товары от одного порта к другому за весьма приличное вознаграждение. Но прежде чем начать зарабатывать деньги таким образом, необходимо получить лицензию. Просто так ее никто не выдает. Менеджер по игровой коммерции поручил мне искать древесину в шайтанской пустыне. «Справишься сделаем тебе документы». Я мигом ринулся за помощью к своему спасителю - фиолетовому коту, приобрел навык «Добыча дерева», а после купил у кузнеца топор дровосека. Вот так морская коммерция обернулась изнурительной работой на лесоповале.

Чащобу с деревьями охраняли отвратительные живые пни в компании слизеподобных демонов, один удар которых смертелен даже для знахарки Филлис двадцать пятого уровня. Словом, пришлось повозиться. Тем более что рубка сорока стволов отняла уйму времени. К счастью, старания были вознаграждены: сразу после телепортации в Шайтан (билеты все-таки вещь незаменимая!) я получил

долгожданную лицензию. Не откладывая дело в долгий ящик, сразу же купил у трейдера партию песочных часов, загрузил их в трюм корабля и взял курс на соседние острова.

Управлять судном так же легко, как и персо-

### водная одиссея

нажем. У корабля есть собственный интерфейс, отображающий его уровень и количество экспы – эти параметры не зависят от аналогичных показателей персонажа. Отплыв буквально пару метров от причала, я сразился с рыбиной двадцать пятого уровня, из которой выпала масса разнообразных вещей. К сожалению, практически все они оказались бесполезными. Для рыбного филе, плавника и неизвестного эликсира в инвентаре места нет – таскать с собой все это добро «до лучших времен» не получится. Да и стоят-то они всего ничего. Жаль, за такого противника хотелось бы получить более ценную награду.

За не в меру агрессивную плавучую тыкву (sic! Хорошо хоть не крылатый арбуз!) мне досталась куча водорослей. Желтая медуза, получившая залп из корабельной пушки, оставила после себя набор из длинных щупалец и метеоритов (нет, корейцам определенно пора завязывать с галлюциногенами). За время всего путешествия единственным толковым и дорогим предметом оказалась потрепанная книга «общих умений», доставшаяся мне от огромного кальмара двадцать восьмого уровня

Сражаясь с монстрами, я забыл, что во время боев судно получает урон. Кроме того, постепенно и почти незаметно для увлеченного игрока опустошается топливный бак. В один прекрасный момент корабль пошел ко дну

вместе со мной и всем моим грузом. Через мгновение я возродился в Шайтане, но 12 тысяч пиастров, потраченных на корабль, равно как и сам корабль, были утрачены навсегда. Подзаработав деньжат, я купил новое судно, очень похожее на черепаху. Опять пошел на рынок за товаром, загрузил его в трюм и отправился челноком на соседний континент. Надеюсь, в этот раз мне повезет больше...









# ПРАВИЛЬНОМУ НУЖЕН ТВОЙ ГОЛОС!



Не согласен с мнением редакции?
Прими участие в создании любимого журнала. Поставь свою оценку каждой игре.

СДЕЛАТЬ ЭТО ПРОСТО: ДОСТАТОЧНО ЗАЙТИ НА www.gameland.ru/pgvote/





В январе воротилы корейского рын для разработки потенциального MMORPG-блокбастера

Granado Espada. Количес-100 тысяч человек

В августе IMC Games празднует успех на корейской выставке Grand Award. Их творение удостаивается премий «За лучшую графику» и «Игра года»



та в Европе и





# SWORD OF THE NEW WORLD: GRANADO ESPADA

# УРОК ИСТОРИИ ПО-КОРЕЙСКИ

ЖАНР ИГРЫ MMORPG

ИЗДАТЕЛЬ

K2 Network

РАЗРАБОТЧИК

IMC Games

ПОЙДЕТ Процессор 1.0GHz,

512Mb RAM.

3D-ускоритель (32Mb) КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

<u>Тысячи</u>

количество дисков Один DVD

**ИНФОРМАЦИЯ** В ИНТЕРНЕТЕ

www.swordofthenew-

world.com

похожесть

Lineage II\_ ЗНАМЕНИТОСТЬ

Хаккиу Ким (Hakkyu Kim) - генеральный директор IMC Games. В прошлом - один из ведущих дизайнеров Ragnarok Online

орейцев хлебом не корми – дай только очередную фэнтезийную анимешную MMORPG сделать. Даже если боссы компании-разработчика требуют от своих подопечных необычного, то, как в старом анекдоте, «все равно получается пулемет». Взять ту же Granado Espada. Вроде бы сеттинг выбран исторический - времена покорения Нового Света. Ан нет - и здесь нашлось место магии, буйным разноцветным спецэффектам и смазливым уродцам с неестественно тонкими чертами лица и огромными глазищами. «Lineage II про пиратов?». По сути – да, а по форме... Мы имеем дело с любопытным гибридом «Линейки» и Icewind Dale.

В проект вложено ни много ни мало -\$65 миллионов. Значительная сумма даже по меркам Голливуда, а для игровой индустрии - астрономическая. Для сравнения: современная икона MMORPG, World of Warcraft, обошлась Blizzard «всего» в 50 милли-



Дозволяется управлять несколькими подопечными одновременно, как в классических компьютерных RPG



персонажами можно управлять одновременно

героев – максимальное число героев на аккаунте

миллионов долларов потрачено на создание игры





онов долларов. Разумеется, огромный бюджет нельзя считать гарантией качества. Granado Espada сделана на совесть, с любовью и вниманием к деталям. Но основная часть средств, видимо, была вбухана в графику и дизайн (а также рекламу), тогда как на остальное деньги тратились по остаточному принципу.

# ОНЛАЙНОВЫЙ МУЗЕЙ

Пожалуй, это единственная игра, где столь красиво и достоверно передан стиль барокко. Здешней архитектуре присущи роскошь, пространственный размах, слитность и текучесть сложных форм. Что ни здание, то произведение искусства, достойное страниц лучших исторических справочников. Интерьеры получились соответствующие: повсюду расставлены изящные ста-

туи, стены пестрят помпезными картинами, а мебель украшена причудливой резьбой.

На улицах красуются дамы в пышных кружевных платьях, чинно проходят кавалеры, одетые в изысканные камзолы... Картинке недостает модных графических эффектов, но благодаря прекрасной прорисовке и грамотной анимации этого не замечаешь. Зато любой человек, мало-мальски разбирающийся в мировой истории, заметит промах разработчиков в «матчасти». Вычурность и высокопарность, представленные в дизайне игры, присущи позднему барокко и даже классицизму (художественным стилям XVIII века), но явно не более скромному барокко XVI-XVII веков - времени наиболее активного покорения Нового Света европейскими завоевателями.

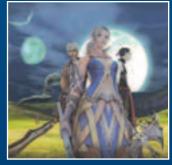
# СЕМЕЙНЫЙ БИЗНЕС

Спешу разочаровать доморощенных конкистадоров и мореплавателей: в Granado Espada нет ни индейцев, ни кораблей. Это по меньшей мере странно для проекта, охватывающего эпоху колонизации Америки и великих географических открытий. Хорошо, что досадный сюрприз компенсируется другим, куда более приятным. Процесс генерации персонажа напомнил о... The Guild 2! Нам предлагают создать не одного отдельно взятого героя, а целую семью. Правда, не совсем понятно, почему родственные души размещаются в Barracks (бараках), словно обычные солдафоны. Каждый рассчитан (барабанная дробь) на девять человек, но если тебе покажется мало, в дальнейшем можешь купить еще три барака..

# ГЕРОИ НОВОГО МИРА

В игре представлены пять классов персонажей, кхм, не совсем характерных для эпохи Завоеваний.

Воин (Fighter). Типичный «танк», обладающий недюжинной силой и здоровьем. Волшебник (Wizard). Здешние волшебники хорошо знают как защитные, так и атакующие заклинания. Игрок может сконцентрировать усилия на развитии одного направления или же тренировать оба типа. Элементалист (Elementalist). Классический



атакующий маг. Заклинания его сфокусированы на нанесении урона. Сила некоторых спеллов во многом зависит от специальных браслетов (браслеты огня, холода и т.д.). Мушкетер (Musketeer). Один из интереснейших персонажей в Granado Espada. Специализируется на огнестрельном оружии. Его винтовки и пистолеты доставляют необратимый вред отдельным целям.

Ckayr (Scout). Может стать бойцом, используя легкие клинки, или выступать в качестве класса поддержки, воскрешая, вылечивая и накладывая защитные заклинания на своих соратников.



# ОНЛАЙН | РЕЦЕНЗИЯ

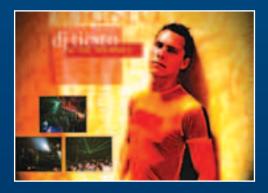






# ЗВЕЗДНАЯ МУЗЫКА

Саундтрек представляет собой смесь трансовых и околоклассических мелодий. Большинство композиций написаны группой SoundTeMP, ответственной за музыку в Ragnarok Online. Однако несколько треков создал голландец DJ Tinsto, один из самых известных в мире трансдиджеев, игравший на открытии летних Олимпийских игр в Афинах 2004 года. Удивляться не стоит – бюджет игры позволял пригласить хоть всех звезд Евровидения разом.



# МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ** ★★★★★ 6.0 **ГРАФИКА** ★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★ 6.0

**ИГРОВОЙ ДИЗАЙН** ★★★★★★★ 9.5

**ИНТЕРФЕЙС** ★★★★★★★ 7.5



Потрясающий дизайн, приятная графика, возможность управлять несколькими героями одновременно, бесплатность (до определенного этапа).

Повозившись с местной партийной системой, понимаешь, что делать здесь особо нечего: набор остальных игровых возможностей стандартен.

6.5

Типичная корейская MMORPG впрочем, не лишенная оригинальных идей. Двадцать семь аватаров на одном аккаунте – в какой другой MMORPG такое увидишь! Однако и это еще не все: здесь дозволяется управлять несколькими подопечными одновременно (максимум тремя), как в классических компьютерных RPG вроде Baldur's Gate или Icewind Dale.

Сравнение с последней верно и потому, что ты волен в любой момент «перетасовать» свою партию – даже заменить всех бойцов в группе другими, из доступного барака. Управлять троицей героев просто, хотя и непривычно. В пылу сражения ищешь кнопку паузы для осмысления ситуации и неспешной раздачи приказов, но по понятным причинам такая функция в игре не предусмотрена.

К счастью, оставшиеся без нашего чуткого присмотра герои умеют грамотно передвигаться, атаковать и выполнять некоторые простые действия (например, собирать предметы или бежать до указанной точки, отстреливая на пути всех врагов). Понятный интерфейс и удобная раскладка горячих клавиш помогают легко координировать ситуацию во время боя.

# АВТОПРОКАЧКА И НИКАКОГО ОБМАНА

Битвы – слабое место почти всех азиатских MMORPG - особого интереса не представляют и здесь. Монотонное закликивание противников скрашивает зрелищная анимация движений и fighting-style-эффекты (наподобие тех, что мы видели в Final Fantasy XI). Вообще, почти все квесты сводятся к беготне и уничтожению монстров в промышленных масштабах. Когда тебе поручают укокошить 250 (!) монстров в одном из первых же подземелий, даже думать не хочется о предстоящих подвигах. К счастью, неприятели распаунятся в считаные секунды, и ждать очередной порции «крокозябр» не приходится. Это нам даже на руку. Можно оставить партию где-нибудь в лесу и уйти по своим делам. Возвращаешься к компьютеру – а там уже и level'up у каждого героя. Рай для ленивых манчкинов.

# LINEAGE II + ICEWIND DALE = ?

Пусть каждый сам решит это уравнение, исходя из собственных предпочтений. Лично я, люто ненавидящий Lineage II (как и большинство корейских игр) за ее однообразие и анимешность, все же потратил на Granado Espada почти две недели. И не по долгу службы, а потому, что Ісеwind Dale-подобная система управления несколькими персонажами показалась мне любопытной. Однако, вдоволь наигравшись с этой особенностью, я без всякого сожаления забросил GE. Больше здесь делать нечего - разве что дизайнерской работой любоваться. РСС





Game Cube & Super Mario Smash Football

4185 p.

НЕ СКУЧАЙ!

дома и

PlayStation 2 Slim (RUS)

4860 p.



Xbox 360 Premium



PlayStation 3 Full 60Gb (rus)

19980 p.

Игру доставят в день заказа



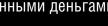
**PSP Base Pack** 

6210 p.

Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ

# В ДОРОГЕ

Покупку можно оплатить электронными деньгами









1350 p.









2160 p.







1998 p.









**Burnout Dominator** 1350 p







# ЖЕЛЕЗО | НОВОСТИ

# Кто на свете всех быстрее?

Компания Patriot Memory анонсировала самую быструю в мире DDR3-память. Новинка работает на частоте 1866 МГц (РСЗ-15000) и в то же время имеет достаточно низкие для таких значений тайминги: 8-8-8-20. По заявлениям производителя, Patriot Extreme Performance DDR3-1866MHz будет доступна в наборах из двух модулей объемом 1 Гбайт каждый. Рабочее напряжение планок равно 1.9 В. а в комплекте уже идут фирменные радиаторы Bladed для эффективного охлаждения. Ориентировочная цена новинки за рубежом \$660. Правда, о стоимости говорить преждевременно, ведь производитель до сих пор даже не обнародовал фотографии новинки - на картинке представлена предыдущая модель семейства Extreme Performance.



Приобрести акустическую систему, да не простую, а шестиканальную (5.1), при этом еще отличающуюся стильным дизайном, компактностью, удобную в управлении и хорошо звучащую – задача не из простых. Создать такую акустику еще сложнее, но компания **Edifier**, кажется, справилась с поставленной задачей и воплотила все требования в звуковой системе *M2600*. В этот комплект входит сабвуфер и пять сателлитов. Сабвуфер выполнен по фазоинверторной акустической схеме на основе низкочастотного динамика с диаметром диффузора 166 мм (6.5"). Сателлиты же состоят из широкополосных 3-дюймовых (78 мм) динамиков. Выходная мощность усилителя: 25 Вт по каналу сабвуфера, 8 Вт по центральному и по 6 Вт на каждый из фронтальных и тыловых каналов. Удобный пульт ДУ позволяет регулировать громкость всех каналов сра-

зу и отдельно громкость центрального и тыловых каналов и канала сабвуфера. Регулировки можно производить и с расположенной в верхней части сабвуфера панели. Ориентировочная стоимость новинки \$93.



Компания **Gainward** поместила на *GeForce 8600 GT* ни много ни мало 1 Гбайт памяти! Новин-ка получила имя *Bliss 8600 GT PCX*. Для чего такой видеокарте столько памяти, не ясно. Может, она отличается повышенной пропускной способностью шины и большими тактовыми частотами? Не тут-то было: частота работы памяти равна 1000 МГц, а ядра – 500 МГц. Цена видеокарты 250 евро; покупателям она доступна с августа 2007 года.



# Черная метка

Все уже давно говорят о появлении процессора *Athlon 64 X2 6400+*. На днях компания **AMD** наконец-таки сообщила, что камень появится в продаже уже

в октябре 2007 года. Напомним, новинка работает на частоте 3.2 ГГц, изготовлена по 90нанометровому технологическому процессу, а ее ориентировочная цена \$240. Производитель обещает упаковывать 6400+ в коробки черного цвета с надписью Black Edition. Конечно, это не повысит производительность процессора, зато может стать хорошим PR-ходом для привлечения покупателей.



# В японском стиле

Японская компания **Dospara** разработала новый геймерский ноутбук *Prime Note Galleria ISM*. Он базируется на процессоре *Intel Core 2 Duo T7300* с так-

товой частотой 2 ГГц и видеокарте *GeForce 8600 GT* с 512 Мбайтами памяти. Объем дискового пространства равен 160 Гбайтам, оперативной памяти – 2 Гбайтам. Конечно, эти данные верны для базовой комплектации. Другими словами, за дополнительную плату можно добавить памяти или заменить винчестер. Экран ноутбука имеет размер 17 дюймов, а разрешение матрицы составляет 1680х1050 точек. Модель оборудована модулем *Wi-Fi*, веб-камерой, картридером и портом *HDMI*. Приблизительная стоимость \$1700.



Осенью ожидается новая серия клавиатур и лазерных мышей «Города Швейцарии». Семейство включает в себя проводные и беспроводные модели манипуляторов стандартных и мобильных размеров. Стильный европейский дизайн, наклоняемое колесо 4D-прокрутки, кнопка управления скоростью курсора, ускоренный обмен данными с USB-портом, увеличенный радиус действия для беспроводных мышей и клавиатур – вот далеко не полный список преимуществ манипуляторов **Defender** нового поколения. При этом цена их сопоставима со стоимостью обычных моделей: от \$14 за проводной манипулятор до \$42 за беспроводные комплекты.



# Играем с Ideazon

Специалисты **Ideazon** придумали новую игровую клавиатуру *MERC Stealth*. Она подсвечивается изнутри тремя разными цветами (на выбор) с несколькими уровнями интенсивности. В левой части предусмотрены 34 специальные клавиши, которые очень пригодятся любителям игр. При этом центральная и правая части повторяют классический вариант. Получилась весьма удачная комбинация простой клавиатуры с *Fang Gamepad KU-0536*. Новинка оборудована двумя USB-портами, позолоченными разъемами для наушников и микрофона. В комплекте идет программное обес-

печение, позволяющее настроить MERC Stealth в соответствии с требованиями пользователя. Продажи начались 17 сентября 2007 года, средняя розничная стоимость клавиатуры \$89.99.



# Рестайлинг от Logitech: новая мышка и обновленная клавиатура

Компания Logitech анонсировала новые версии популярных игровых манипуляторов - клавиатуры G15 и мыши G9. Первая обзавелась оранжевой подсветкой и LCD-экраном с разрешением 160х43 точек. Вторая научилась переключать разрешение сенсора прямо во время работы (доступны варианты от 200 до 3200 точек на дюйм). Разумеется, в комплекте с мышкой идет набор грузиков. Ожидается, что новинки будут доступны с сентября 2007 года по цене около \$100.



# Шире взгляд!

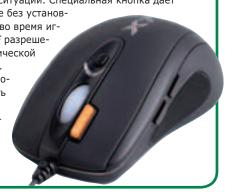
Теперь в мире на один широкоэкранный мультимедийный Full-HD-монитор больше. Новинка выпускается под маркой View-Sonic и имеет размер диагонали 28". Разрешающая способность VX2835wm составляет 1920х1200 точек, время отклика матрицы 3 мс, яркость - 500 нит, контрастность 800:1. Монитор располагает максимальным количеством портов: 1x HMDI с поддержкой HDCP, 1x VGA, 1x компонентный (группа RCA), 1x S-video, 1x композитный (RCA) и три аудиовхода. Дисплей поступит в продажу в третьем квартале 2007 года. Цена не сообщается.



# Мышиная охота

Линейка профессиональных игровых мышей  $\it X7$  от **A4Tech** пополнилась двумя миниатюрными моделями-близнецами 710МF и 750МF, отличающимися друг от друга только техническими характеристиками. Они обладают всеми преимуществами старших моделей и при этом разработаны специально для геймеров. Мыши сохранили эргономичную форму, которая позволяет достичь максимального контроля в игре. Как и в случае с другими мышами, с X7 работают только подушечки пальцев. По бокам сделаны прорезиненные вставки, что исключает выскальзывание манипулятора из руки в напряженной игровой ситуации. Специальная кнопка дает возможность переключать разрешение без установ-

ки дополнительных драйверов прямо во время игры. У лазерной мыши A4Tech X-750MF разрешение увеличивается до 2500 dpi, у оптической модели A4Tech X-710MF - до 1000 dpi. При возвращении к повседневной работе за компьютером его можно понизить до 600/400 dpi. С помощью уникальной кнопки «тройной клик» с функцией 3xFire можно произвести сразу три выстрела одним нажатием. В продаже есть мыши нескольких цветов.



# SD стали еще больше!

В ближайшие дни появятся карты памяти Secure Digital High Capacity (SDHC) емкостью 4 и 8 Гбайт от Verbatim. Новый формат основан на стандарте SDA 2.0 и имеет емкость от 4 до 8 Гбайт. Изменение файловой системы с FAT 12/16 на FAT32 обеспечило столь большую емкость на SDHC. Оба носителя Verbatim SDHC принадлежат к классу 6 - самому высокому классу по скорости. Они особенно хорошо подходят для хранения видеозаписей и профессиональных цифровых фотографий, включая непрерывную съемку.

Как правило, карты памяти классифицируют так. Класс 2 гарантирует минимальную скорость записи 2 Мбайт/с; класс 4 обеспечивает скорость записи 4 Мбайт/с, класс 6 - самый быстрый! - выдает 6 Мбайт/с. Формат SDHC позволяет вам записывать видео в реальном времени с помощью камкордера непосредственно на карту.

Вместе с полноразмерными SD в продаже появятся и быстрые microSD-карточки. Созданные специально для мобильных телефонов, эти крошечные накопители (11x1x15 мм) потребляют очень мало энергии, за счет чего и получили столь широкое распространение. Verbatim microSD 2 Гбайт обеспечивает скорость чтения до 4 Мбайт/с и скорость записи до 2 Мбайт/с. При помощи поставляемого в комплекте SD-адаптера microSD может использоваться как полноразмерная карта.



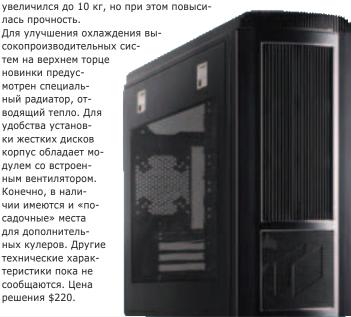
# Анонсированы первые корпуса производства Hiper

Компания Hiper объявила о производстве компьютерных корпусов. Первенца назвали Anubis (довольно странное название для корпуса. - Прим. ред.). Главной особенностью модели является то, что она изготовлена из 3-миллиметровых листов алюминиевого сплава, вследствие чего вес ее

лась прочность. Для улучшения охлаждения высокопроизводительных систем на верхнем торце новинки предусмотрен специальный радиатор, отводящий тепло. Для удобства установки жестких дисков корпус обладает модулем со встроенным вентилятором. Конечно, в наличии имеются и «посадочные» места для дополнительных кулеров. Другие технические характеристики пока не

сообщаются. Цена

решения \$220.



# ЖЕЛЕЗО | TECT



# ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

ACER ASPIRE 5920G ASUS F3SV BENQ JOYBOOK S41 DELL INSPIRON 9400 ROYERBOOK NAUTILUS V570 TOSHIBA QOSMIO F30

# КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Для игрового ноутбука не важно, сколько именно часов он сможет проработать вдали от цивилизации без электричества. Важна лишь производительность в играх! Вместо реальных игр мы воспользовались синтетическими приложениями, ибо они дают более точную оценку скорости. Тестирование проводилось в тестовых пакетах 3DMark'06 (1280х1024 точек) и 3DMark'01 (1024x768 точек) с настройками графики по умолчанию.

Новый ноутбук можно купить за 17 тысяч рублей. Если повезет, найдешь за 15! И это не шутка, правда, поиграть на таком вряд ли получится. Подобный аппарат будет построен на базе платформы предыдущего поколения (Intel Centrino) со встроенным в чипсет графическим ядром и в лучшем случае достанется своему покупателю с гигабайтом оперативной памяти на борту. О времени автономной работы, качестве дисплея, размерах и весе говорить не приходится. Дело другое, если ноутбук игровой...

Пожалуй, ноутбук - единственный класс компьютеров, в котором определилось множество видов. Так, для многих офисных клерков покупаются неприхотливые сероватые квадратные «Ай-Би-Эмы». Их размеры и вес никто не измерял, ибо незачем. Кому есть до этого дело, если данный компьютер будет стоять в офисе на столе триста шестьдесят пять дней в году! Что же до технических характеристик, то и они не особо выделяются на фоне других моделей. Вся суть такой машинки заключается в фирменном обслуживании и повышенной надежности. Это гарантирует производитель. У бизнесменов гарантий меньше. В их активе миниатюрные размеры и невесомость корпуса, заниженное в ущерб производительности энергопотребление, невероятно сильный внешний вид и высокая себестоимость. Техническая сторона вопроса идет вразрез с такими понятиями, как мощная графическая подсистема и большой винчестер, но, по счастью, согласуется с энергоемкими аккумуляторами и кристаллами, выполненными по ультрасовременному техпроцессу.

Что до ультрасовременных технологий, то на долю бюджетных ноутбуков их приходится немного. Признаться, я не встречал еще ни одной модели с актуальным ныне процессором *Core 2 Duo* и приличной видеокартой последнего поколения. Все как один работают под управлением *Intel Celeron M*. Встречаются отдельные варианты с Penti-

um 4, но они жрут батарейку за троих, а производительности выдают лишь на йоту больше. За достоинство можно принять внешний вид недорогих ноутбуков они ничем не отличаются от куда более производительных собратьев. При особом желании тебе удастся обмануть товарища, выдав свой новенький бюджетник за уважаемый лэптоп.

Правда, и уважаемый всеми лэптоп не способен вытянуть красоты *Crysis* или же на худой конец мой любимый Need for Speed Carbon. Обработка тяжелых графических эффектов - удел домашних ноутбуков с дискретной графической подсистемой. Последняя, к слову, отдавая дань моде, работает на шине PCI Express, а на не каком-то там забытом всеми AGP 8x. В свободное от игр время такой тяжеловес способен порадовать своего обладателя калейдоскопом мультимедийности: от HDMI с HD-DVD до встроенного сабвуфера - не соскучишься!

Скучать придется весь период накопления средств на покупку такого аппарата. Ведь ниж-



ДИАГОНАЛЬ	15,4" (1280x800, WXGA)
ПРОЦЕССОР	Intel Core 2 Duo T7300 (2 ГГц, 800 МГц FSB, 4 Мбайта L2)
ПЛАТФОРМА	Centrino Duo (Santa Rosa)
<u>ИТРМАП МЭСТО</u>	2 Гбайта DDR-II
ВИДЕОКАРТА	Nvidia GeForce 8600M GT 512 Мбайт GDDR + 768 Мбайт TurboCache
ВИНЧЕСТЕР	160 Гбайт
ИНТЕРФЕЙСЫ	56K ITU V.92 модем, 10/100/1000Mbps Gigabit Ethernet, Intel PRO/Wireless 3945ABG
	[802.11a/b/g], Bluetooth v2.0+EDR (Enhanced Data Rate), 4 x USB 2.0,
HD	ИІ с поддержкой HDCP, VGA, ExpressCard/54, разъем для SD/MMC/MS/MS PRO/xD,
	S-video/TV-выход (NTSC/PAL), инфракрасный (CIR) порт, IEEE 1394.
	разъем для внешних динамиков с поддержкой S/PDIF
ЕМКОСТЬ АККУМ	/ЛЯТОРА 4800 мАч 8-элементный батарейный блок (Li-ion)

MKOCTЬ АККУМУЛЯТОРА4800 мАч 8-элементный батарейный блок [Li-ion]ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМАWindows Vista Home PremiumРАЗМЕРЫ364x270.2x30.8 ммBEC2.9 кг

Это представитель нового семейства ноутбуков Acer на платформе Santa Rosa. Внешняя особенность: новая форма корпуса, контрастная черно-белая расцветка и лакированная крышка. Словом, выглядит все довольно современно и чертовски мило. Среди наклеек чуть ниже клавиатурного блока особо примечательна табличка с характеристиками, в которой значится Intel Core 2 Duo T7300 и Nvidia GeForce 8600M GT 1280 Мбайт. Для ноутбука это действительно круто! Управляться с этим лэптопом удобно. На клавиатуре нет ничего лишнего. С правого торца находится оптический дисковод и один USB-порт (в него целесообразно воткнуть мышку), а с левой множество разъемов для подключения периферии. Примечательно, что горячий воздух выходит сзади и не попадает на руки пользователю. Такое может случиться, если вентиляционное отверстие расположено сбоку.

Производитель позиционирует эту модель как Home Theater – в ней есть встроенный низкочастотник и имеется поддержка Dolby Surround. Между тем Acer Aspire 5920G может стать отличным спутником геймера. По крайней мере, тому есть все предпосылки.

няя планка стоимости домашнего мультимедийного ноутбука опускается до \$2000 лишь при благоприятном влиянии Луны на сознание маркетологов. Именно поэтому в стане больших домашних лэптопов зародился маленький подвид игровых машинок. Стоят они чуть более \$1500, от рождения лишены всяческих сабвуферов и в девяноста девяти случаях из ста имеют размер диагонали не более 15". Тут следует сделать небольшую ремарку немногие из вида одомашненных моделей способны подолгу работать вдалеке от розетки с животворящим электричеством. И дело вовсе не в малой емкости аккумуляторов – поверь, все они литий-ионные как на подбор, и емкость у них приличная. Загвоздка в прожорливости дискретной графики, многошпиндельных винчестеров и отчасти высокочастотных процессоров. Поэтому выбирать приходится исходя из других соображений.

выбор и покупка игрового ноутбу ка – процесс невероятно кропотливый! Здесь следует учитывать каждую мелочь: частоту системной шины и объем кэша второго уровня, марку установленной видеокарты и ее модификацию, качество ЖК-матрицы и нанесенного антибликового покрытия. Не приведи господь, если процессор работает на частоте 533 МГц и обладает всего 512 Кбайт памяти, графический адаптер с неимоверным запасом памяти сделан по образу и подобию малохольного Radeon HD 2300, а 15-дюймовый экран бликует даже в темной зашторенной лачуге!

И – раз уж зашла речь – помимо способности поглощать падающий свет наиболее критичными характеристиками являются рабочая диагональ и разрешение.

Вернее, их соотношение. Например, разрешающая способность 17-дюймовой широкоэкранной матрицы составляет 1280х800 точек, а случается, и больше. Плохо, если вместо этого значения будет указано 1024х768. Все данные цифры актуальны для широкоформатных экранов, что в общем-то дань времени. После продолжительной баталии можно несколько окон с Internet Explorer открыть или кино посмотреть. Надо также сказать, что играть и смотреть видео будет не совсем комфортно, если время реакции матрицы свыше 17 мс. А потому



# **ASUS F3SV**

ДИАГОНАЛЬ	15,4" (1280x800, WXGA)
ПРОЦЕССОР	Intel Core 2 Duo Т7500 (2.2 ГГц, 800 МГц FSB, 4 Мбайта L2)
ПЛАТФОРМА	Centrino Duo (Santa Rosa)
ОБЪЕМ ПАМЯТИ	2 Гбайта DDR-II
ВИДЕОКАРТА	Nvidia GeForce 8600M GS 256 Мбайт + 768 Мбайт TurboCache
ВИНЧЕСТЕР	160 Гбайт
ИНТЕРФЕЙСЫ	56K ITU V.92 модем, 10/100/1000Mbps Gigabit Ethernet,
	Intel PRO/Wireless 3945ABG (802.11a/b/g), Bluetooth v2.0+EDR (Enhanced Data Rate),

PRO/Wireless 3945ABG (802.11a/b/g), Bluetooth v2.0+EDR (Enhanced Data Rate), 4 x USB 2.0, VGA, разъем для SD/MMC/MS/MS PRO/MS DUO,

S-video, инфракрасный (CIR) порт,

2.95 KF

 EMKOCTЬ АККУМУЛЯТОРА
 ЦЕЕЕ 1394, разъем для внешних динамиков с поддержкой S/PDIF

 ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА
 4800 мАч 6-элементный батарейный блок [Li-ion]

 РАЗМЕРЫ
 Windows Vista Home Premium

 365х405х26.9 мм

Опять платформа Santa Rosa – на этот раз в строгом дизайне от зарекомендовавшей себя наилучшим образом компании **Asus**. Одни покупатели выбрали бы эту модель только за марку, другие – за суровую внешность и внушительные технические характеристики. Страшно подумать, на что способны 2,2-гигагерцевый процессор Intel Core 2 Duo T7500 и видеокарта Nvidia GeForce 8600М! Правда, производительность последней вызывает некоторое недоумение. При внимательном рассмотрении технических характеристик все встает на свои места – эта видеокарта выпущена в модификации GS, а потому несколько медленнее своего GT-собрата. Разрешение широкоэкранной матрицы 1440х900 точек, углы

Разрешение широкоэкранной матрицы 1440х900 точек, углы обзора отличные, цветопередача также на высоте. Встроенные коммуникационные порты позволяют подключать к ноутбуку множество периферии. Все они сосредоточены на правой плоскости, слева – один-единственный DVD-привод. Нагретый воздух выходит наружу сзади, здесь же расположены батарейка и два USB. Рядом с клавиатурой каких-либо дополнительных кнопок нет, как нет и встроенного низкочастотного динамика. Из всех радостей только камера.

# ЖЕЛЕ<u>ЗО | ТЕСТ</u>



# **BENQ JOYBOOK S41**

ДИАГОНАЛЬ	14,1" (1280x800, WXGA)
ПРОЦЕССОР	Intel Core 2 Duo Т7100 (1.8 ГГц, 800 МГц FSB, 2 Мбайта L2)
ПЛАТФОРМА	Centrino Duo (Santa Rosa)
ОБЪЕМ ПАМЯТИ	1 Гбайт DDR-II
ВИДЕОКАРТА	Nvidia GeForce 8600M GS 256 Мбайт + 768 Мбайт TurboCache
ВИНЧЕСТЕР	100 Гбайт
ИНТЕРФЕЙСЫ	56K ITU V.92 модем, 10/100/1000Mbps Gigabit Ethernet,
<u> </u>	ntel PRO/Wireless 3945ABG (802.11a/b/g), Bluetooth v2.0+EDR (Enhanced Data Rate),
	ExpressCard, HDMI, 4 x USB 2.0, VGA, разъем для SD/MMC/MS/MS Pro/xD,
	IEEE 1394, разъем для внешних динамиков с поддержкой S/PDIF
ЕМКОСТЬ АККУМУ	<b>ЛЯТОРА</b> 4800 мАч 6-элементный батарейный блок (Li-ion)
ОПЕРАЦИОННАЯ С	WINDOWS Vista Home Premium
РАЗМЕРЫ	337х248х26 мм
BEC	2.4 кг

Новейшая разработка компании **BenQ**. Говорят, за дизайн *Joybook S41* получил награду Red Dot 2007. Да мало ли что говорят, ламинированный цветной металлический корпус ноутбука лучше рассмотреть собственными глазами и оценить самому. Выглядит действительно впечатляюще – многие элементы выполнены из алюминия, а те, что из пластика, смотрятся подобающе. С открытой крышкой этот лэптоп смотрится не хуже. Здесь нет никаких лишних кнопок и лампочек – только клавиатура и «тачпед». Графических выходов два: VGA и HDMI. Разъема S-Video тут нет. Оптически привод с двумя USB расположен справа, а все остальные порты с левой стороны. Отвод нагретого воздуха реализован удобно – на руки не дует, играть не мешает.

Говорят также, что у Joybook S41 лучшая в своем классе графика. Много ли ноутбуков с диагональю 14,1" несут на борту дискретный Nvidia GeForce 8600M GS? Пожалуй, нет. Смею предположить, что этот ноутбук станет идеальным спутником геймера – и дома можно поиграть, и на дачу выехать не проблема. Благо размеры и вес позволяют!

# **4TO TAKOE SANTA ROSA?**

Мировая премьера Santa Rosa состоялась 9 мая. Под этим названием производятсядве платформы: Centrino Pro и Centrino Duo. Первая направлена на бизнес-сегмент. В ее основе лежит процессорная технология, аналогичная Intel vPro. Главные преимущества Centrino Pro связаны с возможностью удаленного администрирования по беспроводному соединению (с помощью Intel Active Management Technology). Вторая платформа Centrino Duo – с процессорной технологией Intel Viiv, усовершенствованной видео- и аудиосистемой (Intel Graphics Media Accelerator X3100 и Intel High Definition Audio), а также с функциями Intel Turbo Memory (ускоряющей запуск приложений) и Intel Next-Gen Wireless-N стандарта 802.11n (беспроводное соединение нового поколения). Кроме того, есть новый чипсет (i965 Express вместо i945), увеличенные частоты, удвоенный кэш второго уровня, 800-мегагерцевая процессорная шина и пара новых функций. Кстати, все ноутбуки на новой платформе Intel поставляются с предустановленной Windows Vista.



# **DELL INSPIRON 9400**

ДИАГОНАЛЬ	17" (1920x1200, WUXGA+)
ПРОЦЕССОР	Intel Core 2 Duo Т7200 (2 ГГц, 667 МГц FSB, 4 Мбайта L2)
ПЛАТФОРМА	Intel Centrino Duo (Napa)
ОБЪЕМ ПАМЯТИ	1 Гбайт DDR-II
ВИДЕОКАРТА	Nvidia GeForce Go 7900 GS 256 Мбайт
ВИНЧЕСТЕР	120 Гбайт
<b>ИНТЕРФЕЙСЫ</b> 56K IT	U V.92 модем, 10/100/1000Mbps Gigabit Ethernet, Intel PRO/Wireless 3945ABG
	[802.11a/b/g], Bluetooth v2.0+EDR (Enhanced Data Rate), ExpressCard,
	4 x USB 2.0, VGA, DVI, TV-out, разъем для SD/MMC/MS/MS Pro,
	IEEE 1394, разъем для внешних динамиков с поддержкой S/PDIF
ЕМКОСТЬ АККУМУЛЯТОР	A 7200 мАч 6-элементный батарейный блок (Li-ion)
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМ	Mindows XP Home Edition
РАЗМЕРЫ	390x280x41 mm

Этот неуклюжий тяжеловес оказался невероятно гибким – в его конфигурации можно менять на свое усмотрение практически все параметры. Специально для теста была выбрана модель с Intel Core 2 Duo T7200 и Nvidia GeForce Go 7900 GS. Сейчас это самый разумный выбор, если сопоставлять его стоимость и производительность. Плохо лишь то, что Inspiron 9400 безнадежно устарел. Сейчас актуальны лэптопы Santa Rosa с установленной Windows Vista, а не на i945PM с Windows XP Home Edition в придачу. И речь даже не о том, что Nvidia GeForce Go 7900 GS не вытягивает современные игры, – дело скорее в предпочтениях покупателя.

Клавиатурный блок у Inspiron 9400 большой. Места здесь, пожалуй, могло хватить и для полноценной раскладки, но производитель от нее отказался. Более того, часть кнопок почему-то оказалась над блоком F-клавиш. Над клавиатурой находятся две дополнительные кнопки. Первая предназначена для включения питания, вторая – для вызова программы Media Center. На переднем торце доступны семь мультимедийных клавиш.

учитывай и эту характеристику при выборе ноутбука! Витиеватую речь о технических характеристиках можно вести сколь угодно долго - их оценивают количественно (чем больше диагональ, объем или частота, тем лучше). Пришло время поговорить и о качественных аспектах. Возможно, ты слышал о том, что полноразмерных клавиатур у лэптопов не бывает. Не беда - играть на ноутбуке дело привычки и наловчиться можно за несколько дней. Правда, пользоваться «тачпедом» или «трекпоинтом» ты не будешь точно, поэтому при выборе ноутбука следует обратить внимание на число *USB*-портов и присутствие *IEEE 1394 (FireWire)*. Все эти разъемы пригодятся для подключения мыши, контроллера и других игровых манипуляторов.

3.6 KF

Отдельной строкой надо сказать о звуке. Играть на ноутбуке лучше всего в наушниках. Еще лучше – в беспроводных наушниках с поддержкой протокола Bluetooth. Только в них тебе удастся расслышать, с какой именно стороны подкрался противник и в каких точно кустах засел вражеский шпион. Рассчитывать на возможности



# **ROVERBOOK NAUTILUS V570**

ДИАГОНАЛЬ	1	5,4" (1680x1050, WSXGA+, 16:10)
ПРОЦЕССОР	Intel Core 2 Duo T7300 (2	ГГц, 800 МГц FSB, 4 Мбайта L2)
ПЛАТФОРМА		Centrino Duo (Santa Rosa)
ОБЪЕМ ПАМЯТИ		2 Гбайта DDR-II
ВИДЕОКАРТА	Nvidia GeForce 8600M GT 512 Мбайт	GDDR + 768 Мбайт TurboCache
ВИНЧЕСТЕР		160 Гбайт
ИНТЕРФЕЙСЫ	56K ITU V.92 модем, 10/100/1000Mbps Gigabit Ether	net, Intel PRO/Wireless 3945ABG
	(802.11a/b/g), Bluetooth v2.0+EDR (Enhance	ed Data Rate), 4 x USB 2.0, HDMI
с пот	ддержкой HDCP, VGA, ExpressCard/54, разъем для S	D/MMC/MS/MS PRO/xD, S-video,
инфрак	расный (CIR) порт, IEEE 1394, разъем для внешних д	инамиков с поддержкой S/PDIF
ЕМКОСТЬ АККУМ	<b>УЛЯТОРА</b>	4800 мАч (Li-ion)
ОПЕРАЦИОННАЯ	CUCTEMA	Windows Vista Home Premium

Новейшая модель от отечественного производителя **Rover** Computers. Модели данной марки с каждым годом становятся все более качественными и интересными. Так же как и подавляющее большинство участников теста, этот ноутбук построен на Santa Rosa с использованием процессора Intel Core 2 Duo T7300 и видеоадаптера Nvidia GeForce 8600M GT. Похвастаться новинка может многим: взять хотя бы широкоформатный (соотношение сторон 16:10) экран с разрешением 1680х1050 точек с матовым покрытием или встроенный TV-тюнер с пультом дистанционного управления. Здесь есть даже сканер отпечатков пальцев. Более того, это самый доступный лэптоп Santa Rosa и, пожалуй, один из наиболее быстрых в своем классе. Компоновка элементов на корпусе вполне привычная: справа привод, слева коммуникационные разъемы. Обсуждать ее не имеет смысла. Интересно, что в комплекте с ноутбуком идет диск с образом операционной системы для восстановления. Другие производители не отличаются такой щедростью - в коробках не было ни одного диска с Windows Vista! С чем это связано, понять трудно.

встроенной акустики – пусть и якобы с сабвуфером! – не рекомендуется.

РАЗМЕРЫ

Если честно, то считать игровые ноутбуки ярко выраженным направлением мобильных компьютеров не стоит. Можно провести четкую аналогию

с настольными ПК – любой игровой компьютер с легкостью справится с офисными задачами, в полной мере продемонстрирует мультимедийные возможности и зарекомендует себя при работе в тяжелых графических пакетах. Позиционирование но-

355х257.2х37 мм

2.8 кг

утбука в качестве игрового возникло скорее от желания производителей охватить круг требовательных к аппаратной составляющей пользователей – им нужны максимальная производительность, разумные цены и адекватная конфигурация без излишеств.



Известный многим ноутбук-колонка **Harmon Kardon**. На самом деле у него совсем другое название (*Qosmio F30*), и производят его в стенах корпорации **Toshiba**. Все дело в интегрированной акустике от этого именитого производителя. Правда, рассчитывать на многое не следует – по качеству звука (хвала встроенному усилителю *Toshiba Bass Enhanced Sound System*) акустика сопоставима с хорошими настольными динамиками за \$30. Большего ждать не следует, ведь для ноутбука это нереально круто!

Есть тут и встроенный аналоговый ТВ-тюнер с пультом дистанционного управления, а также фактически уникальная возможность установки второго жесткого диска. Из прочих особенностей нужно выделить фирменную клавиатурную раскладку. К ней придется привыкать несколько дней (кнопки Del и Insрасположены на месте правых Win и Ctrl). Над клавиатурой располагается блок дополнительных мультимедийных клавиш. Всего их 11 штук. Система охлаждения у Qosmio F30 реализована на славу. Основные вентиляционные отверстия вынесены на тыльную поверхность ноутбука и работе не мешают.

# ЦЕНА ВОПРОСА

Стоимость всего оборудования, что мы тестируем из номера в номер, велика. Крайне велика! Например, для подготовки этого материала наши партнеры предоставили ноутбуки общей стоимостью \$9940.

Результаты тестирования	ACER	ASUS	BENQ	Dell	Roverbook	Toshiba
3DMark2006	3143	2459	2743	3700	3282	2665
3DMark2001	17911	16415	17239	21300	20986	20003

# Hitachi Deskstar 7K1000 HE B TEPABAŬTE CYACTЬЕ!

## МНОГОДИСКОВАЯ СТРУКТУРА

Винчестер Hitachi Deskstar 7К1000 стал первым диском с емкостью 1 Тбайт (терабайт). В этой модели применена технология перпендикулярной записи на пластину; всего их пять. Для снятия и записи информации с поверхности предусмотрено десять головок. Столь большое количество дисков привело к повышению шумовых характеристик накопителя до 32 дБ.



# ТЕХНОЛОГИЯ ЗАПИСИ НА ДИСК

Увеличение плотности записи на пластину достигается за счет технологии перпендикулярной записи. Впервые о подобных винчестерах заговорили около двух лет назад. В отличие от известного ранее параллельного метода при перпендикулярной записи магнитные частицы располагаются под прямым углом к поверхности пластины. Это приводит к уменьшению размера частиц, расстояния между ними и, как следствие, к увеличению плотности записи.



# ИНТЕРФЕЙС ПОДКЛЮЧЕНИЯ

Накопитель оборудован интерфейсом подключения SA-TA-II, пропускная способность которого много ниже скорости считывания с пластин. Именно поэтому производитель оборудовал диск 32-мегабайтным кэшем; он нивелирует разницу и позволяет достигнуть максимальной производительности.



# ЕДИНИЦЫ ИЗМЕРЕНИЯ

Интересно, что операционная система определяет несколько иной размер жесткого диска (менее 1 Тбайта!). Это связано с тем, что производители по обыкновению считают 1000 байт равными 1 Кбайту. Операционная же система умещает в 1 Кбайте 1024 байта, в 1 Мбайте 1024 Кбайта и т.д.

# наш тестовый стенд

# ПРОЦЕССОР

AMD Athlon 64X2 3800+

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА

Asus A8N-E

ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ

Kingstone DDR 2048 Мбайт

ВИДЕОКАРТА

ATI Radeon X1950 XTX 512 Мбайт



# РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ LAVALYS EVEREST 4.0

Тестирование накопителя проводилось в Lavalys Everest 4.0. Производительность достойная, нечего сказать. Однако цена превышает стоимость двух винчестеров емкостью 500 Гбайт! Целесообразно подождать месяц-другой и уж тогда планировать покупку терабайтника.

Linear Read:	80.9 Мбайт/с
Random Read:	64.8 Мбайт/с
Average Read Time:	13.6 мс
Linear Write:	82.4 Мбайт/с
Random Write:	69.4 Мбайт/с
Average Write Time:	6.05 мс
Температура:	55 °C

# СПЕЦИФИКАЦИИ

## модель

HDS721010KLA330

**ИНТЕРФЕЙС ПОДКЛЮЧЕНИЯ** Serial ATA

ЕМКОСТЬ

1 Тбайт (1 000 000 000 000 байт)

число дисков

**КОЛИЧЕСТВО ГОЛОВОК** 10

**КЭШ** 32 Мбайта

СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ

7200 об/мин

СКОРОСТЬ СЧИТЫВАНИЯ С ДИСКА

<u>1070 Мбайт/с</u>

# ПРОПУСКНАЯ СПОСОБНОСТЬ ИНТЕРФЕЙСА

300 Мбайт/с

произвольный доступ

**(ЧТЕНИЕ/ЗАПИСЬ)** 8.5/9.2 мс

ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЕ (БЕЗДЕЙСТВИЕ)

9 RT

ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЕ (ПРОИЗВОЛЬНЫЙ ДОСТУП)

13.6 Вт

**УРОВЕНЬ ШУМА (БЕЗДЕЙСТВИЕ)** 29 дБ **УРОВЕНЬ ШУМА (СЧИТЫВАНИЕ)** 

32 дБ

BEC

700 г **СТОИМОСТЬ** 

СТОИМОСТ

\$380

# MINI-TEST | ЖЕЛЕЗО

# Foxconn GeForce 8600GT-2560C

# ЖАРЕНЫЕ ЧИПЫ

**ЧАСТОТЫ** 

Перво-наперво следует сказать о тактовой частоте. Плата, которая попала к нам на тестирование, уже предусматривает заводской разгон. То есть частоты завышены производителем, и он гарантирует стабильную работу при заданных характеристиках. Чип разогнан на 20 МГц относительно номинала (не очень высокий результат, прямо скажем), а память может похвастаться приростом в 160 МГц.

# ПАМЯТЬ

Графическая память платы Foxconn GeForce 8600GT набрана четырьмя схемами производства **Samsung**. Все они находятся на лицевой стороне PCB. Использованы микросхемы стандарта GDDR3. Объем памяти 256 Мбайт. Время выборки микросхем 1.4 нс, что соответствует частоте работы 1400 МГц. Таким образом, разгонный потенциал платы велик – осталось лишь доработать охлаждение.

# дополнительно

Плата собрана на текстолите зеленого цвета и по компонов-ке элементов мало чем отличается от эталона. Дополнительного питания адаптер, что удивительно, не требует – достаточно будет и PCI-E. Устройство может работать в тандеме с еще одной такой же платой. На торце предусмотрен SLI-разъем для подключения моста. В комплекте с платой идет все необходимое: переходники, диск с драйверами и руководство пользователя.

# СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ

У платы массивная алюминиевая конструкция, которая сильно увеличивает толщину устройства. Есть опасность того, что такой адаптер не поместится в системный блок или будет мешать установке других плат в соседние разъемы. Вертушка работает достаточно шустро и не раздражает слух даже на высоких нагрузках. Результаты показывают, что подобный агрегат хорошо справляется с поставленной задачей.

# особенности

Северный мост чипсета контактирует с небольшим алюминиевым радиатором. Нельзя сказать, что такой подход эффективен – в процессе работы он сильно нагревается. Южный мост попросту прикрыт квадратной металлической пластинкой с логотипом производителя. Радует наличие еще одного продолговатого радиатора на схемах питания MOSFET. На процессор можно поставить кулер практически любых размеров – вокруг разъема много свободного пространства, а радиаторы – низкопрофильные. Из недостатков отметим вертикальный монтаж корзинки для элемента питания. При установке платы в крайний разъем РСІ можно по неосторожности повредить или отломать этот модуль.

# наш тестовый стенд

# ПРОЦЕССОР

Intel Core 2 Duo E6700

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА

MSI 975X Platinum

ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ

2 x 1024 Мбайт, Kingston HyperX DDR2-800

ВИНЧЕСТЕР

80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 rpm

БЛОК ПИТАНИЯ

450 Вт, Floston

**ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА**Microsoft Windows XP Professional SP2

# СПЕЦИФИКАЦИИ

ГРАФИЧЕСКИЙ

**ПРОЦЕССОР** NVIDIA G84

ИНТЕРФЕЙС

PCI-Express

HACTOTA

**ПРОЦЕССОРА** 560 МГц

**ЧАСТОТА ПАМЯТИ** 

<u>1560 МГц</u> **ШИРИНА ШИНЫ** 

ШИРИНА ШИНЫ

ЧИСЛО УНИВЕРСАЛЬНЫХ ПРОЦЕССОРОВ

ПРОЦЕССОРОВ

число текстурных

ПРОЦЕССОРОВ

ОБЪЕМ ПАМЯТИ

256 Мбайт GDDR3 **ТЕХПРОЦЕСС** 

80 нм

190х100х32 мм

РАЗМЕРЫ

стоимость

## РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

В первую очередь мы воспользовались услугами синтетического бенчмарка 3DMark'05, где прогон осуществлялся при уже заданных настройках без какихлибо изменений. Что касается игровых платформ, то здесь тест производился в два захода – с использованием эффектов фильтрации и сглаживания и без них.

# РЕЗУЛЬТАТЫ

3DMark'05, 1024x768, Default Settings: 8023
Температура ГП под нагрузкой: 72 °C
Температура ГП в покое: 63 °C
F.E.A.R., 1024x768: 93 кадра/сек
F.E.A.R., 1024x768, 4xAA+16xAF: 50
Company of Heroes, 1024x768: 38
Company of Heroes, 1024x768, 4xAA+16xAF: 29
Prey, 1024x768: 63
Prey, 1024x768, 4xAA+16xAF: 42

РС Игры ▮ #10 Октябрь



# ЖЕЛЕ30 | FAQ

# железный БАС

Наступил октябрь. Читатели все меньше и меньше сетуют на проблемы с перегревом и с завидной регулярностью задумываются над апгрейдом системы. Проблемы, конечно же, возникают – наиболее распространены в этом месяце артефакты. Не те, что дают силу в RPG, а маленькие цветные точечки и полосочки на экране, выпадение текстур и сдвиг вершин в играх.

Привет, любимый журнал! У меня следующая проблема. Во время игры в такие игры, как **Age of Empires 3**, **Kазаки 2**, **Test Drive Unlimited**, возникает кратковременный треск, а затем щелчок в системном блоке. После этого компьюч

тер перезагружается. Если играть, скажем, в **DMC 3**, **PES 6**, **NHL'07**, такого не возникает. В чем проблема? Моя конфигурация: ОС Windows XP Pro SP1, AMD Athlon 64 3200+, Foxconn NF4K8AC-RS-1.0 nForce 4, два модуля памяти (512 Мбайт PC-3200 Kingstone и 512 Мбайт PC-3200 NCP), PCI-E PowerColor ATI X700 256 Мбайт. Заранее спасибо!

Серега

Привет, Серега! Твоя проблема, вероятнее всего, связана с жестким диском. Очень жаль, что ты не написал, какова его модель. Кратковременный треск и щелчок вызваны процессом позиционирования и парковки головок. Вероятно, на диске есть ошибки или поврежденные данные, как раз в области с Age of Empires 3, Казаки 2, Test Drive Unlimited. Попробуй выполнить проверку файловой системы и поверхности винчестера на наличие ошибок и повреждений.



Здравствуйте, «РС ИГРЫ». У меня есть несколько проблемок. Скачал прошивку с сайта FOXCONN на свою материнскую плату, а она не открывается. В архиве было два файла: исполнительный ехе и bin. Заранее спасибо!

ALEX-13

Привет! Прошивка для материнской платы находится в файле с расширением ВІN. Чтобы записать его в энергонезависимую память, необходима специальная программа. Идеальным вариантом будет утилита **WinFlash** – тебе нужно выбрать файл с прошивкой и нажать кнопку для начала процесса обновления. Удачи!

Здравствуйте! Мой компьютер при температуре больше 20 градусов на улице отключается. Это происходит, если играть более пяти минут. Чем это вызвано? Заранее спасибо!

## Владислав Комаров

Владислав, очевидно, у тебя проблемы с охлаждением компьютера. Возможно, не работает вентилятор на процессорном кулере или видеокарте. Как вариант – радиаторы забились пылью и почти не пропускают воздух. Попробуй разобрать системный блок и посмотреть, в чем дело. Думаю, это поможет.

Здравствуйте, уважаемая редакция! Я купил ноутбук Dell Inspiron 9400, поставил пару программ и игр. Скачал пакет обновлений. Работает все отлично, Call of Duty 2 с разрешением 1920х1200 точек и максимальными настройками графики. Между тем в диспетчере задач загрузка процессора в среднем 40%, даже когда закрываешь абсолютно все программы! Это какая-то ошибка или это действительно так? Моя конфигурация: Intel Core 2 Dual T7200 2 ГГц, 2 ГБайт ОЗУ, NVIDIA GeForce Go 7900 GS 256 МБайт, ОС Windows XP Home edition.

# Слава Манцов

Слава, дело в том, что помимо программ и утилит, видимых в диспетчере задач, в памяти компьютера находится великое множество резидентных приложений. Да и сама операционная система отъедает значительное количество ресур-

сов. Попробуй быстро подвигать мышкой – нагрузка на центральный процессор резко возрастет. Поэтому в 40-процентной загрузке его нет ничего удивительного.

Приветствую редакцию правильного журнала! У меня дома два компьютера. Они объединены в локальную сеть. На первом все в порядке, но вот второй постоянно выдает одну и ту же ошибку: «Сеть отсутствует или ограничена». Что я только не пробовал - и новые группы создавал, и операционку переустанавливал! Более того, под конец лета я хочу поставить Wi-Fi-точку, но не могу решить, какую именно. Что вы порекомендуете?

> Ваш постоянный читатель Денисов Дмитрий (aka ddima007)

Привет! Сказать что-то конкретное относительно проблемы с локальной сетью довольно сложно. Для начала следует проверить целостность сетевого кабеля. Затем попытаться настроить сетевое подключение на обоих машинах одновременно. Сначала на первой, а затем на второй. Операционная система даже может создать специальный диск для автоматической настройки сети на других компьютерах. Попробуй! Что же касается Wi-Fi, то здесь выбор невелик. Покупай точку с поддержкой всех известных протоколов связи, а также с максимально простым web-интерфейсом. Предпочтительно взять модель с поддержкой русского языка (такую легче настроить). Например, подобные устройства делает **ZyXEL**.

Здравствуйте, великий и могучий журнал «РС ИГРЫ». Я недавно купил новый компьютер с операционной системой Windows Vista Home Premium, После 5-10 минут игры он почему-то зависает. Появляется синий экран с надписью Driver IRQL not less, после чего компьютер перезагружается. И так с любой игрой. Моя конфигурация: корпус Thermaltake VA3400BWAE(D)400W, материнская плата Lemont DP965LTCK, видеокарта Gigabyte NX88S320HB-RH 320 Мбайт, процессор Intel Core 2 Duo E6600, две планки оперативной памяти 1024 Мбайт Kingston PC-6400 CL5.

Витек

И тебе не болеть! Ошибка такого рода говорит о проблеме совместимости оборудования друг с другом. В данном случае возникает ошибка драйвера (жаль, что ты не написал весь текст ошибки!) какого-то из устройств. Если проблема проявляется только в играх, вероятно, сбой происходит в графической подсистеме. Попробуй установить новую версию драйверов для видеокарты.

Привет! Меня мучает одна проблема: во время входа в Windows

у меня несколько раз дергается изображение на мониторе (2–4 раза), после никаких видимых проблем не возникает, подскажите, что происходит. Причем это не зависит от версии драйверов. Моя конфигурация: AMD Athlon 64 3200+, 1,5 ГБайт ОЗУ, Abit KN8, ATI Radeon 1600 128 МБайт РСІ-Е. Разгоном не занимался.

Anton T.

Привет, Антон! На самом деле ничего страшного в таком «подмигивании» нет. Если же хочется от него избавиться, проверь, какие именно программы стоят в автозагрузке. Очень многие системные утилиты и твикеры получают доступ к ресурсам системы в момент входа в систему и вызывают подобный эффект. Словом, отмени автозагрузку всевозможных программ через msconfig (пуск, выполнить, msconfig) и попробуй перезагрузиться.

Привет, редакция самого правильного журнала о компьютерных играх! Суть моей проблемы такова. Купил я недавно игру Tomb Raider Anniversary и на радостях побежал домой устанавливать. Но меня ждал большой облом. После пятнадцати минут игры на экране внезапно появились жуткие артефакты, а потом вообще пропало изображение. Подумал, что компьютер перегрелся, и оставил его на пару часов. Это не помогло артефакты появлялись уже при загрузке Windows. Тут же отформатировал жесткий и переустановил операционную. Все пропало, никаких артефактов, до тех пор пока я не установил драйверы

для видеокарты. Уже в конце установки драйверов опять появляются артефакты и экран гаснет. На вас последняя надежда!

С уважением, ваш постоянный читатель Илюха

Привет, Илюха! Для начала нало сказать, что при появлении каких-либо проблем не следует форматировать диск или переустанавливать операционную систему. Это глупо! У нас в редакции, да и у сотрудников дома Windows работает по несколько лет кряду. Любую проблему можно решить куда менее радикальным способом. В твоем случае артефакты изображения вызывает видеокарта. И скорее всего, ошибку не исправить. Попробуй обратиться в сервисный центр, если еще есть гарантия.

Здравствуйте! Купил видеокарту GeForce GO 7300. В магазине продали как 256-мегабайтную модификацию. Но в свойствах адаптера написано, что используется только 128 Мбайт видеопамяти; а доступно графической памяти 383 Мбайта. У меня установлена Windows Vista Home Premium. Куда делась память? Можно ли использовать еще 383 Мбайта? Пожалуйста, помогите!

Сергей Михляев

Ох! На самом деле не совсем ясно, в каких именно свойствах написано о том, что сейчас используется 128 Мбайт памяти. Кроме того, GeForce GO 7300 – это графический чип для ноутбуков и воткнуть его в настольный компьютер нельзя при всем желании. А потому посоветовать что-либо конкретное чрезвычайно трудно. Попробуй в следующий раз прислать все технические характеристики твоего компьютера.

Здравствуйте! Обращаюсь к вам как к специалистам, которые точно знают все ответы! Решил приобрести хорошую видеокарту. Остановился на NVIDIA GeForce 8800 GTS 640 Мбайт, но подойдет ли она к моей материнской плате? И стоит ли с моей конфигурацией вообще менять карту? Может, как мертвому припарка? Конфи-

гурация такая: ASUS A8N-SLI, AMD Athlon 64 3500+ (Venice), 3x DDR по 512 Мбайт, PCI-E ASUS 128 Мбайт EAX1600Pro.

Закралась мысль – раз есть SLI, то, может быть, поставить две видеокарты за ту же цену?

Заранее благодарен за ответ! maestro777

Привет! Начнем с конца:) Установка двух видеоадаптеров в параллельном режиме SLI удел энтузиастов. Стоимость двух карточек сопоставима с ценой более производительного графического решения. А потому не рекомендуем. Что же касается 8800 GTS, то с твоей материнской платой она заработает без особых проблем. Был бы PCI-Express; а он на ASUS A8N-SLI есть. Да и установка подобной видеокарты поднимет производительность системы на новый уровень. Ставь - не прогадаешь!

Здравствуйте, редакция

правильного. У меня несколько вопросов. Во-первых, что обозначает аббревиатура в названии оперативной памяти (например, РС-6400 или РС-7200)? Во-вторых, думаю о полном апгрейде компьютера. Нацелился на Intel Core2 Duo серии Е6х50. Как раз вышла материнская плата Gigabyte GA-P35-DS3R с поддержкой поколения 45-нанометровых процессоров и работой ОЗУ на частотах 1066 МГц. Можно ли рассчитывать на ощутимый прирост производительности при установке ОЗУ DDR2 с частотой 1066 МГц в сравнении с 800 МГц? Заранее благодарю за ответ.

Здорово! Маркировка на модулях памяти и аббревиатура в названии эквивалентны пропускной способности. Например, DDR2 с номинальной тактовой частотой 800 МГц работает на скорости 6400 Мбайт/с и обозначается как РС-6400. Получается это число путем вычисления 8:800 \* 8 = 6400. По поводу установки более скоростных модулей. Прирост определенно будет, но его ты можешь не почувствовать! Это при условии, что сейчас твоя система с легкостью вытягивает все современные игры.

Владимир



# ЖЕЛЕЗО | ТЕХНОЛОГИЯ

# Высоко и четко

Инновационный интерфейс HDMI (High-Definition Multimedia Interface) был предложен еще в 2002 году ведущими производителями электронных устройств, такими как Hitachi, Philips, Sony и Toshiba. Сегодня во многих изданиях встречается эта аббревиатура, однако смыслее не всегда раскрывается. Мы уделим внимание особенностям этой технологии, а также определимся, стоит ли переходить на новый видеостандарт.

# ЧЕМ БОЛЬШЕ, ТЕМ ЛУЧШЕ

Многие производители графических адаптеров уже наладили производство видеоплат с портом вывода HDMI-сигнала. Первой на этом поприще выступила компания Sapphire. Устройства такого плана изготовляются в низкопрофильном варианте, дабы была возможность использовать их в компьютерах типа HTPC (Home Theater PC – ПК для реализации возможностей домашнего кинотеатра) и других небольших корпусах. Дополнительный S/PDIF-вход на видеокарте позволяет интегрировать



подключаемся!

Разъем HDMI обеспечивает возможность подключения по цифровому каналу DVI нескольких устройств с помошью специальных кабелей. Основное различие между HDMI и DVI состоит в том, что разъем HDMI меньше по размеру, оснащен технологией защиты от копирования **HDCP**, а также поддерживает передачу многоканальных цифровых аудиосигналов. Фактически это современная замена аналоговым стандартам подключения, таким как SCART или RCA.



В настоящее время HDMI – это утвержденный и поддерживаемый всеми игроками рынка мультимедийный интерфейс, который позволяет передавать несжатые цифровые видеоданные и одновременно многоканальный звук. Стоит отметить, что с 2002 года стандарт HDMI претерпел значительные изменения – имеется несколько версий, причем последняя из них утверждена в июне 2006 года.

Если в первоначальном варианте максимальная пропускная способность была равна 4.9 Гбит/с, то стандарт HDMI 1.3 получил возможность передавать данные со скоростью 10.2 Гбит/с. Максимальная полоса частот достигла 340 МГц. Интересно также, что была введена только в последней версии поддержка потоков Dolby TrueHD и DTS-HD (форматы, используемые в HD DVD и Blu-ray) для декодирования внешними ресиверами. Сегодня HDMI поддерживает все ключевые форматы видео, включая PAL, SECAM, NTSC, ATSC. Важным моментом является тот факт, что версия HDMI 1.0 могла работать с потоками до 165 мегапикселей в секунду - это тот самый знаменитый *1080р* (1920х1080 точек). С последним стандартом стала возможна работа при разрешении 2560x1440, то есть в прогрессивном формате 1440р. Если говорить о звуке, то HDMI позволяет использовать сжатые потоки DTS и Dolby Digital, многоканальное звучание SACD и DVD-аудио, несжатые потоки РСМ до восьми каналов с частотой дискретизации до 192 кГц при 24 битах, не говоря уже о поддержке Dolby TrueHD и DTS-HD Master Audio. Главной особенностью интерфейса является лицензированная система защиты, которая была создана для борьбы с пиратством. Эта технология имеет название HDCP (High-Bandwidth Digital Content Protection) и присутствует на

всех плеерах с поддержкой HDMI и HD-ресиверах.

Еще одной особенностью интерфейса является тот факт, что все проигрыватели с использованием носителей HD-DVD и Blu-Ray передают картинку в том самом разрешении 1080р только посредством HDMI-выхода. Опять же такие меры были приняты для борьбы с незаконным копированием видеоматериалов. При использовании других типов соединений сигнал преобразуется в формат DVD или, что более вероятно, до более низкого качества. Высокая пропускная способность последней версии интерфейса пойдет на пользу при реализации возможностей HD-DVD и Blu-Ray. Высокая глубина цвета, до 69 млрд оттенков, позволяет выводить более яркую, насыщенную картинку со всеми нюансами. Несколько слов стоит сказать о соответствии форматов. Конечно, вне зависимости от версии HD-видео будет воспроизводиться на всех ресиверах, правда, с учетом конкретных особенностей. Например, без поддержки HDMI 1.3 звук передастся не в Dolby TrueHD и DTS HD Master Audio, а в старых форматах DTS и Dolby Digital. Очевидно, что HD-видео придет на замену DVD, причем в скором времени. Люди активно обмениваются по сети файлами в высоком разрешении, приобретают соответствующие мониторы и HDTV-телевизоры. Усложняет положение только лишь позиция с записью, которую ограничивает технология HD-СР. Однако в скором времени производители наверняка придумают разумную альтернативу.

Тем, кто обладает должным количеством денежных единиц, можно сейчас с легкостью переходить на новый формат и работать с HDMI. Остальным же рекомендуется дождаться повсеместного распространения и падения цен на оборудование и носители.

## НА БУДУЩЕЕ...

В перспективе производители планируют отказаться от всех лишних, по их мнению, соединений, упростив саму схему подключения. На деле пользователям останутся лишь IEEE 1394 и HDMI. Если говорить о первом, то он предназначен для передачи сжатого сигнала наподобие MPEG-2. Через него можно подключить, например, видеокамеру. Для передачи несжатых данных между телевизором, проигрывателем и аудиосистемой будет использоваться пресловутый HDMI.



# РАЗГОН | ЖЕЛЕЗО

# Разгоняем память

Сегодня мы поговорим о памяти. Точнее, о ее скоростных показателях и выборе конкретных модулей. Затронем также тему разгона - как программного при помощи Sys-Tool, так и аппаратного через BIOS.

## КОНФИГУРАЦИЯ

ПРОЦЕССОР	Core 2 Duo E6300 ((1.86GHz, FSB 266MHz)
КУЛЕР	Intel BOX
ПАМЯТЬ	2 x 1024Mb, Corsair DDR2 PC-8500
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	ASUS P5B-Deluxe
ВИДЕОКАРТА	256Mb, Sapphire Radeon X800GTO
ВИНЧЕСТЕР	80Gb, Seagate Barracuda 7200rpm
БЛОК ПИТАНИЯ	450W, Floston

## СПЕПИФИКУПИИ

## SYSTOOL 1.0 BUILD 702

Поддержка функций мониторинга для материнских плат

(включая технологию ABIT uGuru)

Разгон видеокарт производства ATI и nVIDIA

Продвинутые функции управления технологией Intel SpeedStep

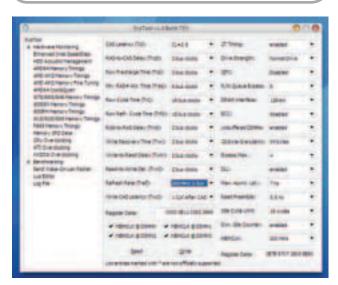
Контроль Cool & Quiet для процессоров AMD64

Управление акустическим режимом в жестких дисках

Управление таймингами памяти

на чипсетах Intel i855/i848/i865/i875/i915/i925/i945/i955 и всей АМD64

<u>Изменения системной шины на материнских платах (включая технологию ABIT uGuru)</u>



SysTool позволяет регулировать все существующие параметры системы памяти; в сегодняшней статье мы рассмотрели лишь самые неоходимые.

locking	[Manual]	
uency	[200]	
nce Mode ess Frequency k Synchronization Mode oltage	— Options — Auto DDR2-400MHz DDR2-533MHz DDR2-600MHz	

Если у тебя достаточно опыта, заходи в BIOS и разгоняй процессор вместе с памятью там – так надежнее!

Если программы активно пользуются оперативной памятью в своей работе (игры, графические редакторы, браvзеры) – разгон поможет им работать быстрее. Если же приложения практически не обращаются к оперативной памяти (архиваторы), они совершенно безразличны к ее разгону.

Разгонять память можно на всех современных материнских платах. Для обеспечения стабильной работы разогнанной памяти рекомендуется зайти в BIOS, чуть-чуть увеличить питающее напряжение (на 0.2 В) и поменять режим управления Drive Control c Normal на Strong. Это может привести к перегреву, если внутри корпуса куча проводов и ни одного кулера!

Теперь следует запомнить, что пиковая производительность достигается, когда частота памяти равна частоте системной шины или на худой конец кратна ей. В противном случае чипсет будет загонять данные в буфер, что существенно увеличивает латентность подсистемы памяти и значительно снижает пропускную способность. Это значит. что, разгоняя процессор, не следует забывать о памяти (об этом мы говорили в предыдущем выпуске).

Помимо тактовой частоты как в BIOS, так и в программе SysTool (вкладка Memory Timings) пользователю доступно множество параметров. Разберемся с ними.

# **Burst Length**

Длина пакетного цикла чтения. Для достижения наивысшей производительности она должна быть равна 8 (для соврменных процессоров с 64-килобайтным кэшем L1).

# CL (CAS Latency)

Задает количество тактов между отправкой DDR-микросхеме команды чтения (не записи!) и сбросом первой порции данных на шину. При сокращении значения на один такт в лучшем случае увеличивает производительность приблизительно на 10%. В большинстве случаев значение этого параметра 2 или 2.5 такта. Уменьшать до 1.5 не рекомендуется.

## tRCD (RAS to CAS Delay или Active to CMD)

Эта величина определяет время открытия DRAM-страницы. Уменьшать величину tRCD категорически не рекомендуется. Логичнее увеличивать этот параметр и одновременно наращивать тактовую частоту.

# tRP (RAS Precharge Delay, Precharge to active)

Величина отображает время закрытия DRAM-страницы, в процессе которого происходят возврат данных в банк памяти и его перезарядка. Малое время перезарядки приводит к потере данных и нестабильной работе компьютера. Рекомендуется выбрать максимальное значение из доступных.

### **Command Rate CMD**

Определяет минимальный промежуток времени между двумя соседними командами. Как правило, этот параметр равен двум или трем. Единица увеличит производительность подсистемы памяти на 25%.

## tWCL, tDQSS

То же самое, что и СL, но только для записи. С единичным Command Rate никак не влияет на производительность. В противном случае сокращение слегка увеличивает быстродействие системы (но не более чем на 10%). Слишком малая величина приведет к нестабильной работе системы даже при номинальных частотах.

# tRWT

Минимальный промежуток времени между завершением операции записи и началом операции чтения одной и той же DRAM-страницы. Лучше установить его на максимум для повышения стабильности.

## tREF

Промежуток между двумя циклами регенерации памяти. Одновременно с изменением tRP и tRAS регенерации рекомендуется учащать, но если переусердствуешь, то убьешь весь выигрыш от разгона.

Продолжительность регенерации в тактах. Лучше выставить ее на максимум, что повысит стабильность.

Величина рабочего цикла RAS. Лолжна быть равна сумме tRAS и tRP, иначе нормальная работоспособность системы не гарантирована.

PE3Y	пьтл	ТЫ
L	1017	(IDI

	ДО (НАПРЯЖЕНИЕ 1.8 В)	ПОСЛЕ (НАПРЯЖЕНИЕ 2.2 В)
ТАКТОВАЯ ЧАСТОТА	533 МГц	800 МГц
TECTUPOBAHUE EVEREST (READ/WRITE)	8660/3250 Мбайт/с	12 360/4971 Мбайт/с

# ЖЕЛЕЗО | СДЕЛАЙ САМ

# Моддинг

Для многих компьютер не только машина для работы или досуга. Благодаря моддингу каждый может выразить свою индивидуальность посредством эстетического усовершенствования. Совершенно не обязательно умело обращаться с дремелем или быть профессиональным гравировщиком по металлу. Можно просто дойти до ближайшего магазина и приобрести понравившуюся панельку или вентилятор.



# ПОГРУЖНАЯ ПОМПА ALPHACOOL AGB-EHEIM 600 STATION II

Система водяного охлаждения не только снижает шум, но и в некотором роде украшает компьютер. Примером может служить комплект Alphacool AGB-Eheim 600 Station II, куда входят погружная помпа и набор крепежей. Резервуар изготовлен из прозрачного поликарбоната, а крышка из плексигласа. Резервуар имеет выходы с резьбой 1/4′, к которым подсоединяются переходники, если возникает желание установить шланги с большим диаметром. Помпа закреплена в резервуаре так, чтобы с максимальным эффектом гасить возникающие вибрации. В крышке предусмотрена пара 5-миллиметровых отверстий. в которых крепятся светодиоды.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	Alphacool (Германия)
МАТЕРИАЛ КОРПУСА	поликарбонат, акрил
ПОДАЧА ЖИДКОСТИ	600 л/ч
НАПОР	1.3 м
ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ	11 Вт
ПОДСОЕДИНЕНИЕ	2x G1/4′ внутренняя резьба
РАЗМЕРЫ	80х102х93 мм



# ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ VANTEC NEXUS NXP-301

Особенность этой панели в возможности управления как вентиляторами, так и неоновыми лампами, которые установлены в корпусе. Она предназначена для установки в отсеке 5.25" и имеет три отдельных канала с возможностью регулировки скорости вентиляторов. Интересно также, что к Vantec Nexus NXP-301 можно подключить одновременно две неоновые лампы. Они могут функционировать в трех режимах: включены, выключены и звуковая активация. Материал, из которого изготовлена панель, – алюминий. Ручки подсвечиваются зелеными светодиодами. Нереально круто!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	Vantec
модель	NXP-301
МАТЕРИАЛ	алюминий
НАПРЯЖЕНИЕ НА ВХОДЕ	12B
НАПРЯЖЕНИЕ НА ВЫХОДЕ	0 ~ 12B
СИЛА ТОКА НА ВЫХОДЕ	до 1.5А
ОПТИМАЛЬНАЯ ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ НА КАНАЛ	до 18 Watts
BEC	200 г



## ИГРОВАЯ КЛАВИАТУРА CREATIVE FATALITY GAMING KEYBOARD

Придумать что-либо новое в области средств управления достаточно сложно, однако производители манипуляторов пошли навстречу тем, кто проводит время за игрой в ночное время суток. Клавиатура Fatal1ty Gaming Keyboard изготовлена компанией Creative. Представляет на рынке эту клавиатуру под своим именем самый успешный на сегодняшний день профессиональный геймер Джонатан "Fatal1ty" Вэндел (Jonathan "Fatal1ty" Wendel). Манипулятор оборудован 104 близко расположенными кнопками, характеризующимися коротким ходом и быстрой степенью срабатывания. При этом устройство довольно компактно, его удобно переносить в рюкзаке. Также для эффективного использования в условиях плохой освещенности предусмотрена яркая подсветка клавиш.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	Creative
ТИП КЛАВИАТУРЫ	проводная
КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ	104
МАТЕРИАЛ	пластик
ЦВЕТ КОРПУСА	черный, белый
РАЗМЕРЫ	402x21x1 <u>5</u> 2 мм

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на компьютерные комплектующие и появляются интересные новинки. Следует обратить внимание на то, что спецификации любой конфигурации могут измениться до неузнаваемости. Учтем также, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу. Точная дата составления таблицы указана в конце страницы.

# INTEL





Процессор: Intel Core 2 Quad Q6600 [2.4 ГГц, 8 Мбайт, ядро Kentsfield, LGA775]	\$335
Материнская плата: ASUS P5K64 WS (P35, DDR-III)	\$266
Оперативная память: Corsair 2*1024 Мбайт DDR-III PC-10666 (TWIN3X2048-1333C9)	\$543
Видеосистема: Gigabyte GV-NX88U768H-B (GeForce 8800 Ultra) 768 Мбайт	\$724
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух WD Caviar RE 320 Гбайт SATA-II 3200KS 16 Мбайт 7200грм	\$164
CD-привод: Plextor PX-800A IDE 12x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	\$75
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty	\$147
Итого:	\$2254

Процессор: AMD Athlon 64 X2 6000+ (3.0 ГГц, 2 Мбайта, ядро Windsor, Socket AM2)	\$218
Материнская плата: ASUS M2 Crosshair (NVIDIA nForce590 SLI)	\$202
Оперативная память: Corsair 2*1024 Мбайт DDR-II PC-8500, FAN (TWIN2X2048-8500C5DF)	\$245
Видеосистема: Palit GeForce 8800 GTX 768 Мбайт	\$627
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух WD Caviar RE 320 Гбайт SATA-II 3200KS 16 Мбайт 7200грт	\$164
CD-привод: Plextor PX-800A IDE 12x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	\$75
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty	\$147
Итого:	\$1678

# мощный игровой

# производительность:

3DMark'06, Default Settings	12430
3DMark'05, Default Settings	18032
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	89.6
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	95.7

Компания **Intel** активно выпускает новые процессоры, но обновлений четырехъядерной линейки почему-то не видно. Как и в прошлый раз, платформа *Intel P35* работает с памятью типа *DDR-III* и *GeForce 8800 Ultra*. Новый *HD 2900 XT* не способен даже приблизиться к последней.

# производительность:

3DMark'06, Default Settings	10975
3DMark'05, Default Settings	16513
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	85.1
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	94.8

Инженеры **AMD** не спешат разрабатывать процессор с большим рейтингом. Возможно, они заняты работой над четырехъядерными камнями, а может быть, *Windsor* попросту достиг своего предела. Надеемся, что новый 6500+ появится в продаже в ближайшие месяцы.

### Процессор: Intel Core 2 Duo E6750 (2.4 ГГц, 4 Мбайта, ядро Conroe, LGA775) \$225 Материнская плата: GigaByte GA-P35-DS3R (P35, DDR-II) \$144 Оперативная память: Corsair 2\*1024 Мбайт DDR-II PC-8500, FAN (TWIN2X2048-8500C5DF) \$245 Видеосистема: Palit GeForce 8800 GTS 640 Мбайт \$455 Дисковая подсистема: Seagate Barracuda ES 500 Гбайт <3500630AS> 7200 об/мин 16 Мбайт \$130 <u>CD-привод: ASUS DRW-1814BL IDE 14x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x</u> \$35 Звук: Creative XtremeAudio \$53 Итого: \$1287

Tipoqeecop. Aind Attitori 04 Az 3000+ (z.o i i q, z inoania, agpo willasoi, socket Ainz)	ΨΙΟ
Материнская плата: ASUS M2N-SLI Deluxe (nForce570 SLI)	\$12
Оперативная память: Corsair 2*1024 Мбайт DDR-II PC-8500 (TWIN2X2048-8500C5D)	\$21
Видеосистема: ASUS EAH2900XT 512 Мбайт	\$48
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda ES 500 Гбайт <3500630AS> 7200 об/мин 16 Мбайт	\$13
CD-привод: ASUS DRW-1814BL IDE 14x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	\$3
Звук: Creative XtremeAudio	\$5
Итого:	\$121

Προμαστορ: ΔΜΠ Δthlon 6/, ¥2 F600+ (2.8 FFu. 2 M6aŭτa, grino Windson Socket ΔΜ2)

# \$165 \$124 \$218 \$485 \$130 \$35 \$1210 \$7583 \$13739 60.1

# производительность:

3DMark U6, Default Settings	10492
3DMark'05, Default Settings	15941
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	86.7
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	90.2

Новый процессор работает чуть быстрее. Платформа же прежняя – это Intel P35 с DDR-II памятью. К слову, комплект модулей включает в себя вентилятор для обдува массивных радиаторов на планках памяти. Это позволит снизить температуру и увеличить стабильность.

# производительность:

3DMark'06, Default Settings	7583
3DMark'05, Default Settings	13739
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	60.1
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	69.7

Конфигурация среднего уровня от AMD так и осталась на прежнем уровне. В будущем такой компьютер с легкостью можно модернизировать с помощью куда более производительной видеокарты и нового процессора. Вопрос только в том, не придумают ли новую платформу?

# СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ

\$78

\$198 \$88

\$35

\$25

Процессор: Intel Core 2 Duo E6550 (2.13 ГГц, 4 Мбайта, ядро Conroe, LGA775)	\$20
Материнская плата: GigaByte GA-965P-S3 (P965, DDR-II)	\$10
Оперативная память: OCZ Platinum 2*512 Мбайт DDR-II PC-8500 (OCZ2N10661G)	\$16
Видеосистема: Sapphire X1950 PRO 512 Мбайт	\$19
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.10 320 Гбайт (3320620AS) 7200грт 16 Мбайт	\$8
CD-привод: ASUS DRW-1814BL SATA 14x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	\$3
Звук: Creative AudigySE	\$2
Итого:	\$81

# Материнская плата: GigaByte GA-M55S-S3 rev1.0/2.0 (nForce 550) Оперативная память: Corsair 2\*512 Мбайт DDR-II PC-6400 (TWIN2X1024A-6400) Видеосистема: Sapphire X1950 PRO 512 Мбайт Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.10 320 Гбайт (3320620AS) 7200rpm 16 Мбайт CD-привод: ASUS DRW-1814BL IDE 14x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x Звук: Creative AudigySE Итого:

Процессор: AMD Athlon 64 X2 4400+ (2,3 ГГц, 1 Мбайт, ядро Brisbane, Socket AM2)

# производительность:

3DMark'06, Default Settings	9048
3DMark'05, Default Settings	1400;
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	65.
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	7

Достойная производительность обеспечивается адаптером предыдущего поколения без поддержки  $DirectX\ 10$ . Кроме того, во избежание проблем на материнскую плату с P965 мы установили SATA-привод. В такой системе целесообразно будет заменить видеокарту.

# ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	5025
3DMark'05, Default Settings	11342
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	25,0
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	30.3

Шутка ли, компьютер стоимостью \$610 показывает вполне играбельные результаты. И это с максимальными настройками графики! А ведь всегда можно подкрутить настройки *BIOS* и немного разогнать процессор. Правда, в этом случае придется установить более скоростные модули памяти.

# ПУТЕВОДИТЕЛЬ

# **WORLD OF WARCRAFT EASTER EGGS**

Сегодняшний выпуск читов и пасхалок полностью посвящен World of Warcraft. Тем самым мы решили убить сразу двух зайцев. Во-первых, на страницах этой рубрики читателям хочется видеть преимущественно easter-eggs, а не коды. Во-вторых, за последние полгода в редакцию пришло несколько десятков писем, в которых нас просят побольше рассказывать о секретах онлайновых игр. Пожалуйста! Получите – распишитесь. И в будущем мы готовы делать материалы в соответствии с пожеланиями нашей аудитории. Просто не ленитесь высказывать свое мнение на форуме журнала или по электронной почте.

# ИГРОВЫЕ ПАСХАЛКИ

Diablo I, II. В WoW есть оружие Wirt's Third Leg (Третья нога Вирта). Если помнишь, в Diablo II мы натыкаемся на труп мальчика Вирта (в первой Diablo он торговал всякими сомнительными товарами в Тристраме) - калеки с деревянной ногой. Протез можно использовать в качестве оружия. Нагрудник The Cow King's Hide (ищи на монстрах Onyxia) напоминает о The Cow King, боссе уровня Cow Level из второй «Дьяблы». Моб Razorclaw the Butcher и выпадающий из него Butcher's Cleaver - реверанс в сторону идентичного персонажа и предмета из Diablo I. Другая отсылка - меч Shadowfang, который есть в обеих играх. Среди подсказок World of Warcraft встречается фраза "There is no cow level" - упоминание о том, что в оригинальной Diablo не было Cow Level. Эта же фраза, кстати, является читом к легендарной StarCraft и дарует моментальную победу.

**Donkey Kong**. В зоне Un'Goro Crater из горилл выпадает предмет Empty Barrel – намек на бочки, которыми Donkey Kong бросается в аркаде от **Nintendo**.

Fable: The Lost Chapters. По Undercity бесцельно шатается персонаж по имени Theresa с повязкой на глазах. Это ссылка на одноименного NPC из игры.

**Final Fantasy VIII**. Почти на любом аукционе продается меч The Gunblade. Кстати, выглядит практически так же, как и оружие Клауда.

**The Legend of Zelda**. В Un'Goro Crater находится NPC по имени Linken (Link). Связанные с ним

Вообще-то Линк никогда высоким ростом не отличался. квесты несут в себе множество упоминаний о «Зельде». Например, понадобится принести фотографию Линкена с какой-то девушкой, которая очень похожа на принцессу Зельду. Выполняя его задания, ты найдешь часто попадающиеся в подземельях «Зельды» карту и компас. В награду получишь Linken's Boomerang и Linken's Sword of Mastery, которые в Legend of Zelda назывались Link's trusty boomerang и the Master Sword соответственно. Неподалеку от Линкена есть Коdо по имени Dadanga (в «Зельде» был монстр по имени Dodongo) и NPC Miblon (он же Moblin из The Legend of Zelda).

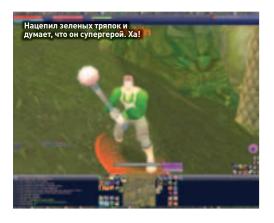
**The Lost Vikings**. В подземелье Uldaman стоят три дварфа, которые очень похожи на героев старой логической аркады от **Blizzard**. Игра за Орду, тебе придется их убить. Во время драки обрати внимание, что умения этих дварфов почти не отличаются от умений тех мультяшных викингов. В награду за выполнение квеста получишь предметы Staff of Tsol и Amulet of Gni'Kiv – очередная отсылка к The Lost Vikings.

Mortal Kombat. Три дварфа-минометчика из локации Kharanos во время тренировки во-пят "Mortar Combat!", точно так же как и фразу "Mortal Kombat!" в саундтрэке к одноименной игре. Кстати, эта пасхалка позаимствована в Warcraft III, где Dwarven Mortar Team кричали то же самое.

**Neverwinter Nights**. В Ironforge обитает гном Fentwick. Кто играл в NWN, тот сразу вспомнит монаха Fenthick.

Super Mario Bros. При посещении Un'Goro Crater обрати внимание на NPC Muigin и Larion. Если приглядеться повнимательнее, то одетый в красное и синее Larion напоминает Марио, а сине-зеленый наряд Muigin'а похож на одежду Луиджи. Другая пасхалка встречается в Аутлэнде, где за один из квестов в качестве награды предлагают Power Infused Mushroom, выглядящий точно так же, как супергриб в играх о Марио.

StarCraft. На родной территории кровавых эльфов гуляет маленькая эльфийка по имени Nova. Аналогично звали героиню так и не вышедшего StarCraft: Ghost. А в лагере альянса в Blade's Edge Mountains один из гномов кричит: "Need something destroyed!" – словно летающая машина смерти Valkyrie в StarCraft: Brood Wars.



Ultima Online. В одном из квестов тебя попросят доставить книгу под названием Studies in Spirit Speaking. В ней напечатано что-то вроде «OOOOOOOOOO», как в диалоге призраков из Ultima Online. Если перевести текст из бинарной системы в буквенную, то получится "Ultima Online Napa Valley Knights of Chaos". Кстати, название книги соответствует названию скилла Некроманта, который позволяет понимать призраков.

# МУЗЫКАЛЬНЫЕ ПАСХАЛКИ

ABC. Дварф из Eastern Plaguelands дает квест When Smokey Sings, I Get Violent. Это переиначенная фраза из песни группы ABC, которая в оригинале звучит так: "When Smokey sings, I hear violins".

AC/DC. Группа дварфов-минометчиков в локации Dun Morogh поет: "I'm TNT!" и "I'm dynamite!" Сразу вспоминается припев песни TNT группы AC/DC.

Bob Dylan. B Western Plaguelands получишь квест All Along the Watchtowers, названный в честь песни All Along the Watchtower Джимми Хендрикса.

Pink Floyd. Хозяин гостиницы в Thrallmar (в Аутлэнде) носит узнаваемое имя Floyd Pinkus. В **The Burning Crusade** этой группе уделено особое внимание – одних только цитат из ее песен встречается порядка десяти штук!

Bauhaus. Royal Overseer Bauhaus в Undercity Census Bureau назван в честь готической группы Bauhaus. Хотя не исключено, что это отсылка к немецкой высшей школе строительства и художественного конструирования Bauhaus.

The Beatles. В таверне в Goldshire обрати внимание на NPC по имени Michelle Belle. Ну кто не слышал легендарных строчек "Michelle my belle, these are words that go together well" в исполнении Ринго Стара?!

Depeche Mode. В Blasted Lands выдают квест (связанный с собирательством кристаллов) Everything Counts in Large Amounts. А в Tedrassil любой разбойник обратит внимание на задания The Apple Falls и Destiny Calls. К чему мы это? Да к тому, что названия данных поручений – цитаты из композиции The Bottom Line. А вот еще: одно из пер-





вых заданий начинающего дренея называется Precious and fragile things need special handling, и это тоже цитата из Depeche Mode.

The Doors. Lord Serpintias, один из боссов Wailing Caverns, говорит: "I am the Serpent King... I can do anything". Это реверанс в сторону Джима Моррисона (Jim Morrison), чей сценический образ в The Doors был известен как The Lizard King. Сама фраза взята из песни Not To Touch The Earth, входящей в цикл The Celebration of the Lizard.

Elton John. В Area-52 один из персонажей постоянно повторяет фразу: "As for the science, well, I just don't understand it... I mean, it's just my job, 5 days a week". Практически точная цитата из песни Rocket Man.

Guns N'Roses. B Stranglethorn Vale можно получить квест под названием Welcome to the jungle – очевидный намек на название композиции, открывающей альбом Appetite for Destruction.

Jay-Z. Во время Хэллоуина трактирщик-таурен в Thunder Bluff попросит тебя станцевать и, после того как ты начнешь, присоединится к тебе, напевая: "I may have ninety-nine problems, but dancin' ain't one of them!" Переиначенная цитата популярной песни «99 problems». Оригинал звучит так: "I got 99 problems but a b\*\*ch ain't one".

Led Zeppelin. Квест подземелья Dungeon Stratholme называется Houses of the Holy, точь-в-точь как альбом Led Zeppelin 1973 года.

Metallica. Один из квестов в Netherstorm называется Ride the Lightning, как и знаменитая композиция этой хардрок-группы.

The Muppets. Если ты играешь за орка и напишешь команду /silly, то твой персонаж станет иногда произносить: "It's not easy being green". Эта фраза также является названием песни группы The Muppets.

Prince. Весьма оригинально увековечили дизайнеры игры этого некогда популярного исполнителя. На штанах Princely Reign Leggings красуется надпись: "These leggings will guide you to the princely reign". Намек на строчку "And let me guide you to the purple rain" из композиции Purple Rain.

Tenacious D. Щит, падающий в подземелье Hellfire Ramparts, носит название Tenacious Defender. Отсылка к композиции Wonderboy группы Джека Блека.





# ПРОЧИЕ ПАСХАЛКИ (КИНО, ТВ, КНИГИ)

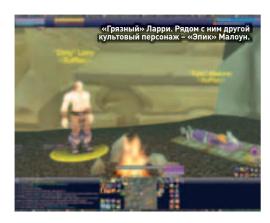
В Shattrath стоит парень по имени Adam of Eternium с ручным животным Battle Tiger. Это парафраза имен героев из мультсериала He-Man. Кстати, где-то там гуляет и Keldor the Lost – реальное имя Скелетора из того же сериала.

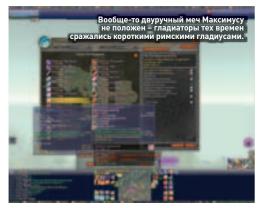
На **Дольфа Лундгрена** (Dolph Lundgren), исполнителя роли Хи-мэна в экранизации 1987 года, этот паренек не тянет, а вот на мультипликационный образ Адама – запросто.

Там же, только в другом конце города, стоит квестовый персонаж Dirty Larry – это пародия на Грязного Гарри из одноименного кинофильма с **Клинтом Иствудом** (Clint Eastwood) в главной роли. Также о знаменитом ковбое может вспомнить любой кровавый эльф, выполняющий задание A fistful of silvers!

Немало внимания уделено сериалу **The Simpsons**. Во-первых, хозяина гостиницы в локации Eversong Woods зовут Groundskeeper Wyllithen. Во-вторых, в Terokkar Forest, на высокогорном плато Skettis в озере, можно выловить лобстера по имени Mr. Pinchy (Гомер Симпсон нашел его, чтобы вырастить и съесть, но в итоге превратил в ручное животное). В-третьих, в инстансе Arcatraz, в битве с последним боссом, игрокам помогает гном-маг Millhouse Manastorm (очевидный намек на Миллхауса Ван Хутена). В-четвертых, в Lower City в Shattrath находится тренер-скорняк (Grand Master Skinner) Seymour. Игра слов, в сериале был Seymour Skinner.

Фильм **«Гладиатор»** с **Расселом Кроу** (Russel Crowe) в главной роли, похоже, оставил глубокий след в сердцах и умах дизайнеров. Оружие Gladiator's Greatsword, которое выдается за упор-





ные сражения на Арене, снабжено аннотацией: "Finely crafted to Proximo's specification" («Тщательно выковано по рецепту Проксимо»). Еще пара отсылок к «Гладиатору»: в Shadowmoon Valley заключенного в кристалл персонажа зовут Marcus Auralian, а в Shattrath можно найти Exarch Commander Commodus.

**We Were Soldiers**. К этой эпической киноленте нас отправляет название квеста Once Were Warriors из локации Nagrand.

Sixth Sense («Шестое чувство»). Небезызвестный триллер с Брюсом Уиллисом (Bruce Willis) нашел свое отражение в названии одного из квестов: I See Dead Draenei.

Название квеста Bring Me A Shrubbery! напоминает о «Летающем цирке» Монти Пайтон, а точнее – о фильме **Monty Python and the Holy Grail** этой удивительной британской труппы.

Не осталась забытой и эпопея **Star Wars**. В локации Nagrand одного лохматого парнокопытного кличут Banthar, а огромные рогатые животные, на которых ездят тусканские рейдеры, зовутся Bantha. Другая отсылка – это квест Kessel Run, после выполнения которого один из стражей Синдорей встречает игрока фразой: "So you're the one who did the Kessel Run in under 15 minutes". Как известно, Хан Соло однажды прорвался через гипертуннель Кессел менее чем за 15 парсеков.

Сериал **Mac Guyver** и его одноименного героя, отлично разбирающегося в науке и технике, весьма забавно обыграли в городе троллей Zabra'Jin. Обрати внимание на ведущего инженера (Grand Master Engineer) по имени Mack Diver.

I, Robot получил свое отражение в виде квеста You, Robot. Интересно, что выдает это задание док-

# ПУТЕВОДИТЕЛЬ

тор физических наук Vomisa – то есть Asimov наоборот. Если кто не в курсе, именно Айзек Азимов написал культовую серию рассказов «Я, робот».

**Snakes on a plane**. Несмотря на то что фильм вышел незадолго до самого The Burning Crusade, дизайнеры успели сообщить игрокам, что и им не чужды триллеры. В Nagrand, там где тусуются охотники за экзотическими животными, есть упавший вертолет, переполненный змеями.

Отличную отсылку к **Men in Black** можно увидеть, входя пешком в город Area-52 (который сам по себе тот еще «референс»). Вспышка света охватывает игрока, и в чате появляется надпись "The flash of light you did not see did not erase your memories".

Там же, в Area-52, обитает инженер Trep. А в **Star Trek Enterprise** главного инженера корабля звали Чарльз "Trip" Такер.

Одна из самых больших пасхалок – раса птицелюдей Arakkoa из Skettis. Они созданы по образу Skeksis, птиц – персонажей кукольного шоу Джима Хенсона The Dark Crystal.

**Dune** – квест The Big Bone Worm, где нужно убить огромного червя по имени Hai'Shulud. Только посмотри на названия оружия, которое предлагают в качестве награды: Dib'Muad's Crysknife, Revered Mother's Crysknife, Shani's Crysknife.

Малоизвестный у нас, но широко популярный в Америке фильм The Day the Earth Stood Still (в римейке будет сниматься Киану Ривз (Keanu Reeves) содержит растиражированную позже фразу "Klaatu barada nikto". В Honor Hold два дренея носят имена Klaatu и Barada.

The Fel and the Furious - название этого задания напоминает о трилогии про бесшабашных стритрейсеров.

Starship Troopers. Знаменитый фильм Пола Верхувена (Paul Verhoeven) (а также книга Хайнлайна) отлично узнается в тот момент, когда на город гномов в Blade's Edge Mountains нападают инсектоиды, а лидер защитников периодически кричит: "C'mon apes! You want to live forever?"

The Lord of the Rings. Без Толкиена, как всегда, не обошлось. В Honor Hold поищи персонажа с ником Isildor (если кто забыл, предка Арагорна, который утащил кольцо у Саурона, звали Isildur).

**Fantastic Four**. Жертвой радиационных лучей стала не только неразлучная четверка, сражаю-

Яркая вспышка – и память... нет, не стерта. Ведь вспышки на самом деле не было... Так ведь, агент? щаяся с Dr. Doom, но и маленький зеленый гоблин из Netherstorm, который после облучения стал именоваться Dr. Boom.

Популярный сериал **Firefly** и его недавняя полноценная экранизация **Serenity** («Миссия: Серенити») оставили свой след в виде инженера К. Lee Smallfry, практически сестры-близняшки Кейли Фрай.

В башне в Theramore Castle (локация Dustswallow Marsh) поговори с капитаном Ваймсом (Captain Vimes). Так, если ты вдруг подзабыл, зовут коммандера Стражи Анк-Морпорка из серии «Плоский мир» Терри Пратчетта.

Robocop. Ищи отсылки в Eversong Woods. Патрулирующие механические существа постоянно повторяют три фразы: "Serve the public trust", "Protect the innocent", "Uphold the law". Точно так же выражался Алекс Мерфи, выступая против мафии Детройта.

Нашлось место и греческой мифологии, в основном в стартовой локации дренеев. Коменданта Azure Watch зовут Menalaos – по аналогии с Менелосом, царем Спарты. Тренера охотников - Acteon, намек на Актеона, фиванского героя, который вызвал Артемиду на охотничью дуэль. В зоне Odesyus Landing можно найти адмирала Odesyus и персонажа по имени Calypso. По легенде, Калипсо влюбила в себя Одиссея и не отпускала его семь лет. Еще один «референс» связан не столько с мифологией, сколько с фильмом «Троя»: перед запуском The Burning Crusade в районе Темного портала болтался орк, который кричал "Immortality! It's yours! Take it!" - точно такими словами поднимал мораль своим воинам Ахилл в исполнении Брэда Пита (Brad Pitt).

**Fight Club**. Пожалуй, именно к этому кинофильму можно отнести сценку в поселении





Wildhammer, что в локации Shadowmoon. Там один дварф, стоя у гостиницы, уговаривает другого ударить его молотком.

Сэр Вальтер Скотт и не подозревал, что знаменитые строки из его поэмы «Мармион» лягут в название квеста в Bloodmyst Isle: "What a tangled web we weave!"

Finding Nemo. Полузабытый диснеевский мультфильм вспомнится тем разбойникам, что шарят по карманам змеелюдей в Zangarmash. Эти ушлые существа частенько носят с собой рыбку Shark Bait с изображением Немо. Приписка гласит: "Just keep swimming..."

# ПОПУЛЯРНЫЕ ПЕРСОНЫ

Хозяйка гостиницы в городке дренеев в Hellfire Peninsula – Ophera Windfury. Очевидно, что разработчики имеют в виду знаменитую американскую телеведущую. Еще один знаменитый домовладелец – Fabian Lanzonelli – брат-близнец Фабио Ланцони, известного мужчины-фотомодели.

В гостинице в Shattrath стоит модно одетая девица под ником Haris Pilton (разумеется, с комнатным волчонком Tinkerbell). Воздержусь от комментариев.

Amilya Airheart – хозяйка летающих виверн в Spinebreaker Post. Первую американку, получившую право летать на самолетах (а заодно и первую пересекшую Атлантику на аэроплане), звали Amelia Earhart.

Перед входом в подземелье Mana Tombs можно обнаружить торговца по имени Slim-Shady Merchant. Поговори с ним, он ответит: "Is not Slim, and not Shady, and both references are insulting!" Маршалл «Эминем» Мэттерс был бы определенно рад.





# **■ ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ ■**

# на 6 месяцев – 1140 руб. на 12 месяцев – 2090 руб. (со скидкой)

# КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

- Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
- 2. Оплатите подписку через Сбербанк.
- **3.** Вышлите в редакцию копию подписных документов купона и квитанции любым из нижеперечисленных способов:
- и по электронной почте subscribe@glc.ru;
- **ы** по факсу **8 (495) 780-88-24;**
- по адресу 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

# В Н И М А Н И Е!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- **э** в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

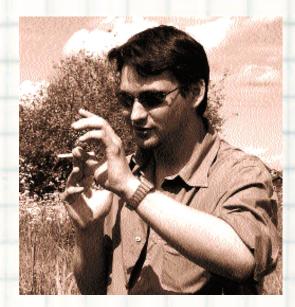
Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ 8(495)780-88-29 (ДЛЯ МОСК-ВИЧЕЙ) И 8(800)200-3-999 (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ INFO@GLC.RU ИЛИ ПРОЯС-НИТЬ НА САЙТЕ WWW.GLC.RU В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

Теперь ты можешь получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Челябинске, Омске.

ПОДПИСНОЙ КУПОН прошу оформить подписку на журнал «рс игры»			
на 6 месяцев	Monorman	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»	
на 12 месяцев	Извещение	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва	
начиная с2007 г.			
Доставлять журнал по почте на домашний адрес		p/c № 40702810509000132297 κ/c № 3010181090000000990	
Доставлять журнал курьером:		БИК 044583990 КПП 77040100	)1
на адрес офиса*		Плательщик	
на домашний адрес**		Адрес (с индексом)	
(отметь квадрат выбранного варианта подписки)		Адрес (с индексом)	
Ф.И.О.		Назначение платежа Сумма	
		Оплата журнала « «РС ИГРЫ»»	
		с 2007 г.	
дата рожд. Донь месяц год г.	Кассир	Ф.И.О.	
		Подпись плательщика	
индекс			
область/край	T/	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»	
город	Квитанция	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва	
улица		p/c № 40702810509000132297	
дом корпус		κ/c № 3010181090000000990	
квартира/офис		БИК 044583990 КПП 77040100	)1
телефон (		Плательщик	-
e-mail		Адрес (с индексом)	
сумма оплаты		гирес (с индексом)	
*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию		Назначение платежа Сумма	
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома		Оплата журнала ««РС ИГРЫ»»	
свободное поле		<u>с</u> 2007 г.	
		Ф.И.О.	
	Кассир	Подпись плательщика	
'	-		



# СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Привет.

Самое трудное в современной индустрии электронных развлечений – делать простые, расслабляющие и в то же время увлекательные игры. Даже исполнительный директор Electronic Arts Джон Риччитьелло (John Riccitiello) недавно признал, что проекты его компании (да конкурентов тоже) до смерти всем наскучили. Они, дескать, не оригинальны и сложны. А потому начинают раздражать уже спустя полчаса после знакомства.

Ты прав, Джонни. Сегодня почти каждая игровая студия из кожи вон лезет, чтобы удивить геймеров. Разработчики скрещивают разные, зачастую почти не сочетаемые жанры и насыщают проекты тысячей функций (из них лишь дюжина нужных). А потом удивляются, почему их игры продаются не так хорошо, как хотелось бы.

Ответ прост: людей отпугивает сложность. Многим геймерам нужен не вызов, а возможность расслабиться, приятно провести время. И мегахитами становятся не перегруженные лишней информацией «убершутеры с примесью RPG», а понятные игры. Доступные, но не тупые. Была ли сложна в освоении Diablo? Нет. Трудно ли разобраться в том, что надо делать в The Sims? Нет. Хочется ли снова и снова играть в казуальные забавы Bejeweled или Venice от студии PopCap Games? О да!

Сегодня в рубрике «Вечные ценности» мы расскажем об одной из самых популярных компьютерных игр – RollerCoaster Tycoon. Ee создатель Крис Сойер (Chris Sawyer) наглядно показал, как можно сделать сложное простым. И был щедро вознагражден за труды – он заработал на RollerCoaster Tycoon больше 30 миллионов долларов. Впечатляет?



# ROLLERCOASTER

# ИМПЕРИЯ РАЗВЛЕЧЕНИЙ



ногие геймеры пренебрегают RollerCoaster Tycoon и не считают ее серьезной игрой. Напрасно. RCT - исключительное явление. Игра, созданная одним (!) человеком, разошлась по миру многомиллионным тиражом. Она возглавляла американский чарт даже спустя два года после релиза, переплюнув, казалось бы, всесильную *The Sims*. В нее играли и дети, и домохозяйки, и хардкорные геймеры. И что самое удивительное, нравилась она всем. RCT подкупала простотой. Что и как надо делать, становилось понятно через десять минут. Однако на то, чтобы узнать все тайны, уходили месяцы. За это ее и любили.

# ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ

В RollerCoaster Тусооп нужно обустраивать парки развлечений. Иногда приходится начинать с чистого листа, иногда просят присмотреть за уже имеющимся парком. Цели примерно одни и те же: привлечь больше посетителей, повысить рейтинг заведения, заработать денег. Почти всегда выполнение задач ограничено по времени. Не успел за четыре года добиться нужной стоимости парка, сценарий не засчитывается, и новые карты ос-

таются закрытыми. Кстати, год в RCT длится не двенадцать месяцев, а всего лишь восемь: с начала марта по конец октября. Именно в это время открыты парки развлечений в большинстве стран мира.

Для нормального функционирования империи отдыха нужно не только понастроить аттракционов и создать инфраструктуру (информационные ларьки, палатки с бургерами, туалеты). Необходимо также нанять обслуживающий персонал. Уборщики стригут газоны и убирают мусор с дорожек. Охранники ловят вандалов. Артисты ходят в костюмах зверюшек, развлекая публику, пока та стоит в очередях. Механики проверяют техническое состояние аттракционов. Возьми на заметку, друг: на ремонтниках лучше не экономить. Жуткие аварии вроде показанной в фильме «Пункт назначения 3» здорово отпугивают посетителей.

## СДЕЛАЙ САМ

Как ни странно, деньги не главное в RCT. А что тогда самое важное? Творчество! Да-да, именно так. Игра позволяет использовать фантазию на полную катушку. В ней можно строить умопомрачительные аттракционы



по «собственным чертежам». Причем создание даже самых головокружительных американских горок очень простое - как в детском конструкторе. Выбираешь полотно, тянешь его по земле, определяешься с подъемами и спусками, назначаешь повороты, делаешь петли. Вуаля - готово! Потом можешь выложить свой парк в интернет, чтобы другие поклонники RCT оценили его по достоинству.

Игра также позволяет редактировать рельеф парков. Сам понимаешь, творческому человеку всегда не хватает места для воплощения идей. Если позволяет бюджет, можно, конечно, купить еще земли, но карты в RCT не безграничные, и рано или поздно расширяться становится некуда. К счастью, при помощи редактора рельефа легко убрать все горы, сделать пруд или подземный переход. В это трудно поверить, но при определенном навыке ты сумеешь построить под землей любой аттракцион, даже американские

# КЛИЕНТ ВСЕГДА ПРАВ

В RCT - отлично проработанная экономическая система. Ты имеешь право устанавливать цены на все, от хотдогов до поездки на карусели. Даже туалеты можно сделать платными. Причем, если ты отгрохал роскошный парк, но не торопишься повышать цены, посетители сами начнут говорить: «Какое чудесное и дешевое место отдыха! Уважаемый, мы готовы платить за развлечения больше!» С такими щедрыми клиентами приятно иметь дело!

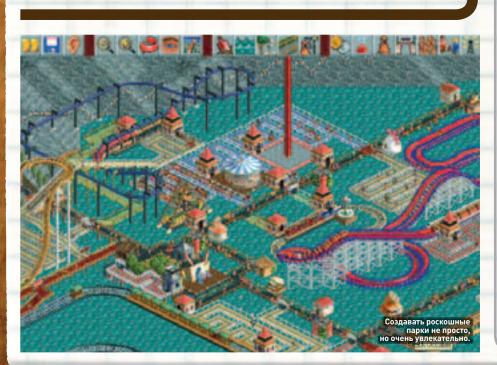
Впрочем, посетители далеко не всегда столь милы. На самом деле они страшные нытики. Их вечно что-нибудь не устраивает: то мало ларьков с едой, то туалетов не хватает, то аттракционы не нравятся. Поскольку именно от клиентов зависит благополучие парка, к просьбам приходится прислушиваться. Иначе посещаемость снизится и ты вылетишь в трубу.

Нужно отметить, что обратная связь в RCT налажена как надо. Кликнув на любом госте, ты узнаешь его имя, сколько у него с собой денег, о чем он лумает, а также название любимого аттракциона. Жаль только, нельзя ничего ответить посетителю на жалобы. Иногда так и хочется воскликнуть: «Не нравится новый аттракцион? Укачивает? Ну так не лезь на него, катайся на детских карусельках! Придурок!»

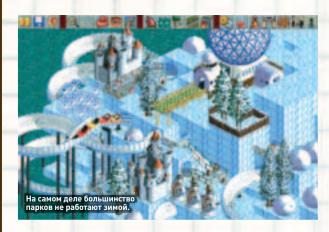
## ИГРА ДЛЯ РЕЛАКСАЦИИ

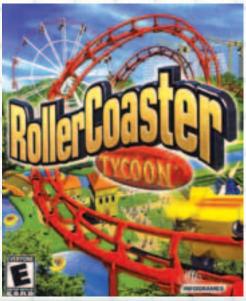
Недостатков у RCT тоже хватает. Прежде всего в игре посредственный искусственный интеллект. Работнички постоянно отлынивают. Уборщики проходят мимо мусора, не замечая его. Артисты веселят двух детишек в самом глухом углу парка, не обращая внимания на толпу народа неподалеку от картинга. Механики бездельничают, хотя популярный аттракцион дышит на ладан. Поэтому нередко приходится самому перемещать их к проблемной точке, не дожидаясь катастрофы или ругани посетителей. Гости парка, кстати, тоже зачастую ведут себя как полные идиоты. Они умудряются заблудиться в трех соснах, не могут найти выход с аттракциона.

Расстраивает и то, что нельзя строить в режиме паузы. А поскольку время в RCT - главный враг, приходится клепать аттракционы быстрее, чем хотелось бы. Одно дело - когда ты возводишь по уже имеющимся чертежам и просто ставишь готовое колесо обозрения на свободное место.



Жуткие аварии вроде показанной в фильме «Пункт назначения 3» здорово отпугивают посетителей





## ЧТО ПИСАЛИ O ROLLERCOASTER TYCOON

RollerCoaster Tycoon сочетает идеи, позаимствованные из двух популярных компьютерных игр: Coaster, посвященной дизайну аттракционов, и Theme Park, в которой нужно управлять парком развлечений. Новая игра Криса Сойера (Chris Sawyer), создателя увлекательной Transport Tycoon, превзошла обеих конкуренток. В RollerCoaster Tycoon нужно строить классные аттракционы, и те, кому по душе это занятие, не разочаруются. Можно построить все что сердце пожелает. Ну почти все. Ведь законы физики никто не отменял, и дизайнерское безумство карается авариями. Сайт GameSpot, оценка 8.6 из 10

Многие из вас наверняка помнят Theme Park от студии Bullfrog. RollerCoaster Tycoon сделана в том же духе. Наша цель – строить, придумывать дизайн аттракционов и управлять парком развлечений. И конечно же, зарабатывать на всем этом. Уберите раздражающие недоразумения из Theme Park, улучшите графику, доведите до ума концепцию, добавьте деталей - и вы получите RollerCoaster Tycoon.

Сайт Firing Squad, оценка 9.0 из 10



## ЗВУКОВАЯ МИССИЯ

RollerCoaster Тусооп хвалили за приятную музыку и умелое использование звуковых эффектов. Например, во время езды на американских горках посетители парка развлечений кричали не когда вздумается, а, как положено, во время крутых спусков. Любопытно: болтовню из RCT можно услышать в боевике «Миссия невыполнима 2». Дело в том, что создатели фильма купили у одной звукозаписывающей компании ту же коллекцию звуковых сэмплов, что и Крис Сойер (Chris Sawyer).





Гости парка зачастую ведут себя как идиоты. Они умудряются заблудиться в трех соснах

Совсем другое – если хочешь создать оригинальный аттракцион. Пока определяешься с числом петель на американских горках и роешь подземные туннели, вандалы могут поломать все карусели, а дворники – уйти в запой. Следить одновременно за всем очень непросто.

Ну и, конечно, огорчает отсутствие в RCT всеми любимого режима «песочницы», позволяющего забыть о бюджете и быстром беге времени и экспериментировать, пытаясь создать парк мечты... Если ты сумеешь закончить все двадцать один сценарий игры, откроется карта Mega Park: очень большая и без условий победы.

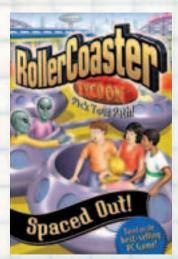
Увы, даже она не способна заменить «песочницу».

И все-таки, несмотря на недостатки, RollerCoaster Тусооп щедро вознаграждает за каждую минуту, проведенную с ней. Эта игра относится к категории «легко освоить, трудно победить». При кажущейся детской простоте она многогранна, не раздражает и не надоедает. Так что если природа наказала морской болезнью и на американские горки тебя можно загнать разве что кнутом, разыщи RCT. Игра обладает психотерапевтическим эффектом, снимает усталость и делает мир розовым. К тому же от нее не укачивает. **РС**6



# НЕЛИНЕЙНЫЕ КНИЖКИ

Поскольку в Roller-Coaster Tycoon нет сюжета и постоянных героев, трудно поверить, что по ее мотивам можно написать книгу. Однако именно так и произошло. Популярность игры была столь высока, что под маркой RollerCoaster Tycoon выпустили аж шесть книг: Sudden Turn, Sabotage!, The Great Coaster Contest, Kidnapped!, Haunted Park и Spaced Out! Причем в каждой из



них был нелинейный сюжет и около двадцати разных концовок. Читатель сам выбирал, как должны развиваться события.

# ОДИН В ПОЛЕ ВОИН

# ИСТОРИЯ САМОГО ПОПУЛЯРНОГО ЭКОНОМИЧЕСКОГО СИМУЛЯТОРА ВСЕХ ВРЕМЕН





# СОЙЕР ХОЧЕТ ДЕНЕГ

Издатель серии RollerCoaster Tycoon – компания Atari. Издательство заработало на парках развлечений больше 180 миллионов долларов, из них больше 30 миллионов перепало шотландцу Крису Сойеру, создателю и владельцу авторских прав. Пару лет назад игродел посчитал, что Atari обманывает его с роялти, и подал в суд, потребовав еще 4.8 миллиона долларов. Процесс должен был состояться в Лондоне, однако издатель предпочел уладить дело миром. Денежная сумма, уплаченная «за мир», не разглашается.



Крис Сойер: такой молодой, такой богатый!



рис Сойер (Chris Sawyer) родился и живет в Шотландии. В молодости он получил ученую степень в области компьютерных наук и микропроцессорных систем. Однако, по его собственным словам, «умение создавать отличные игры приходит с опытом, а не с университетским дипломом».

Сойер на деле доказал, что он талантливый разработчик. Он занимается электронными развлечениями с 1983 года, начинал с переноса консольных хитов на РС (включая Birds of Prey, Frontier: Elite II и Elite Plus). В начале 90-х Крис наконец-то дозрел до собственного проекта. Плодом его трудов стал экономический симулятор Transport Tycoon, изданный компанией MicroProse и завоевавший популярность во всех уголках света, кроме голодной Африки и холодной Антарктилы.

## ОЗАРЕНИЕ

В 1995 году Крис Сойер выпустил расширенную и улучшенную версию своего бестселлера *Transport Tycoon Deluxe* и засел за продолжение.

- Я предпочитаю работать в одиночку, - признается Сойер. - Создавая игру лично, я ни от кого не завишу и беру на себя всю ответственность. Я не должен отсылать кому-то дизайн-документы на утверждение и не переживаю из-за сроков работы. Я свободен и всегда могу поменять тему игры или сместить акценты. Именно так, кстати, и случилось с RollerCoaster Tycoon. В 1996 году я начал работу над Transport Tycoon 2. Но потом неожиданно увлекся американскими горками. На меня словно озарение снизошло. И я поменял тему игры, использовав программный код Transport Tycoon 2.

Причиной «озарения» стала 112-страничная книга White Knuckle Ride, посвященная горкам и разным аттракционам, которую Крис случайно купил. В ней было много цветных кар-



тинок, и они почему-то взбудоражили воображение игродела. Первые горки, сделанные Сойером для игры, позаимствованы именно из этой книги. Более того, проект поначалу назывался *White Knuckle* (на сленге это словосочетание обозначает высшую степень нервозности, напряжения). Имя игры изменили незадолго до ее выхода в маркетинговых целях – по очень настоятельной просьбе издателя **Hasbro Interactive** (позже эта компания была куплена **Atari**).

# СЕКРЕТ УСПЕХА

Крис Сойер создал RollerCoaster Тусооп почти что в одиночку. Ему помогали лишь нанятые им художник Саймон Фостер (Simon Foster) и композитор Аллистер Бримбл (Allister Brimble). Причем в конце XX века над многими играми трудились команды из пятидесяти и даже ста человек. Казалось, Roller-Coaster Тусооп ожидает признание только в узких кругах. Однако игра стала международным хитом и лидером продаж 1999 года. Да и в 2000-м она вошла в пятерку самых продаваемых игрушек.

- Строить разные штуки и смотреть, как они работают, - вот в чем заключается удовольствие, которое дает геймерам RollerCoaster Тусооп, - так Крис Сойер объясняет секрет популярности своего детища. - К тому же мое творение просто. На протяжении многих лет я делаю стратегии и симуляторы и понял: сложная игра с большими возможностями не значит интересная. Большинство людей просто хотят отдохнуть.

С 1999 года серия RollerCoaster Тусооп разошлась по свету более чем 10-миллионным тиражом. Благодаря ей появилась настольная игра, серия книг и даже нескольких аттракционов в настоящих парках развлечений. Сейчас Сойер не участвует в создании продолжений RCT, а только консультирует разработчиков. По слухам, Крис занят созданием нового транспортного симулятора. Как всегда, он работает в одиночку.

# БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

# КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ОКТЯБРЕ

# Command & Conquer: Red Alert

1996 ГОД



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ

<u>Virgin Interactive</u>

PA3PAGOTYNK
Westwood Studios

Два CD

**ДАТА ВЫХОДА**Октябрь 1996 года

Альфред Эйнштейн создал машину времени, перенесся в прошлое и убил юного Адольфа Гитлера. Тем самым ученый изменил ход истории: Вторая мировая война так и не началась. Однако, устранив одно зло, Эйнштейн открыл путь другому. СССР окреп и по приказу Сталина вторгся в Европу. Такова завязка *Command & Conquer: Red Alert*, самой попсовой стратегии из всех созданных человеком.

Геймплей тебе наверняка знаком: строим базу, налаживаем оборону, производим юнитов, собираем ресурсы. И – в атаку! Играть можно как за союзников, так и за красных. У русских – мощные танки. Зато у Запада – превосходный флот. Время за Red Alert пролетает незаметно, и ты почти не обращаешь внимания на довольно слабый искусственный интеллект (к примеру, противник мог случайно забаррикадировать свою базу разными постройками). Да, и нельзя не упомянуть видеоролики с живыми актерами: по содержанию – дурдом, но шарма Red Alert добавляли.



# The Curse of Monkey Island

1997 ГОД



ЖАНР ИГРЫ

Adventure ИЗДАТЕЛЬ

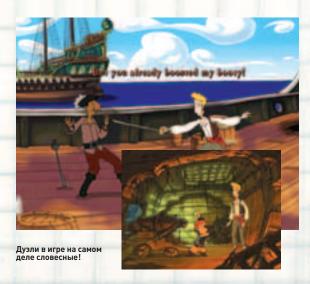
LucasArts PA3PA60TYNK

LucasArts

**ОБЪЕМ** Два CD

**ДАТА ВЫХОДА**Октябрь 1997 года

The Curse of Monkey Island - третья часть в популярной серии, посвященной Гайбрашу Трипвуду. У парня есть две цели в жизни: стать пиратом и жениться на прекрасной губернаторше Илэйн Марли. Он даже сделал предложение даме сердца и преподнес ей кольцо, но оно оказалось проклятым и красавица превратилась в золотую статую. Трипвуду предстоит долгое путешествие, полное приключений, прежде чем удастся расколдовать Илэйн. The Curse of Monkey Island смастерили по образцу предыдущих двух частей. А значит, в ней много юмора и сумасшедшие головоломки, понять смысл которых не просто. Мультяшная графика, превосходная озвучка персонажей (герои серии наконец-то заговорили!), яркие, экзотические места и веселый, хотя и банальный сюжет принесли детищу LucasArts звание лучшей адвенчуры 1997-го. И кстати, игра пополнила мой лексикон шуточкой «Теперь я делаю гробы. По крайней мере клиенты не возвращаются с жалобами».



# Rayman Gold

1997 ГОД



## ЖАНР ИГРЬ

Arcade **ИЗДАТЕЛЬ**Ubi Soft

РАЗРАБОТЧИК

Ubi Soft

**ОБЪЕМ** Один CD

ДАТА ВЫХОДА

Октябрь 1997 года

Аркад-платформеров на PC – раз-два и обчелся. Поэтому хорошо, что **Rayman** все-таки вышел на персоналке. И просто замечательно, что нас наградили еще и **Rayman Gold**, специальным переизданием игры с двадцатью четырьмя новыми районами и редактором уровней.

Неведома зверюшка Рэймен, чьи ручки, ножки и голова, похоже, никак не соединены с туловищем, должен спасти свой мир от злого Мистера Дарка. Сюжет игры невменяемый и не достоин пересказа, но геймплей искупает скудность фантазии сценаристов. Rayman – это двумерный платформер в духе **Super Mario Bros**. Ты должен вести Рэймена с уровня на уровень, преодолевая преграды, подбирая все, что плохо лежит, и овладевая новыми суперумениями. К примеру, обретя «металлический кулак», герой сможет разбивать стены на пути. Всего в игре шесть миров (лес, горы, город и т.д.), но вряд ли ты сумеешь увидеть их все. Сложность настолько высока, что пройти хотя бы половину – уже подвиг.



# РЕТРО | НОВОСТИ ВРЕМЕННЫХ ЛЕТ

# МАССИРОВАННАЯ РАСПРОДАЖА







Стратегия World in Conflict наконец-то вышла, и сейчас многие из вас коротают с ней вечера. А пять лет назад, 3 октября 2002 года, издательство Vivendi Universal Games купило студию Massive Entertainment, создателя WiC. «Массивная» компания расположена в Швеции. Она была основана в 1997 году и поначалу разрабатывала игры для мобильных телефонов.

В 2000-м состоялся «большой дебют» Massive En-



tertainment – со стратегией *Ground Control*. Популярность игры заставила издателя задуматься о «приручении» талантливых шведских разработчиков. Massive Entertainment стала одной из двух студий VU Games, расположенных за пределами Северной Америки. В 2004 году появилось не слишком успешное продолжение Ground Control. Однако Massive Entertainment полностью восстановила доброе имя с помощью World in Conflict.

### 3HAKOMCTBO C DIABLO II

Десять лет назад на лондонской шоу-выставке ECTS компания Blizzard Entertainment анонсировала Diablo II. Президент компании Аллен Адхэм (Allen Adham) заявил, что недолго думал, стоит делать продолжения Diablo или нет, – от сомнений избавили феноменальные продажи этой action/RPG (свыше миллиона экземпляров только за первые полгода с момента появления).

Игроделы из **Blizzard North** обещали закончить Diablo II к концу 1998 года. Однако, как водится у «Метелицы», разработка затянулась и дату премьеры несколько раз переносили. В магазины вторая «Дьябла» попала лишь в 2000 году.

# «МИСТА» МНОГО НЕ БЫВАЕТ

Адвенчура *Myst III: Exile* стала одной из самых коммерчески успешных компьютерных игр 2001 года. Несмотря на общее снижение интереса к квестам, будущее серии казалось безоблачным. Поэтому в октябре 2002 года французское издательство **Ubisoft** заключило договор с создателем *Myst*, студией **Cyan Worlds**. Согласно документу, разработчики обязались делать новые части своей адвенчуры вплоть до 2008 года.

Но, увы, отношения Cyan Worlds и Ubisoft не сложились. Сначала французы забраковали идею многопользовательской **Myst Online**, а осенью 2005-го вышла **Myst V: End of Ages**, представленная публике как «заключительная часть ле-



гендарной серии». После этого Ubisoft вежливо попрощалась с Cyan Worlds. Студия оказалась на грани банкротства, но благодаря недавнему релизу **Myst Online: Uru Live** все-таки уцелела.



# MICROPROSE ПОГЛОТИЛИ

5 октября американское издательство **GT Interactive** объявило о поглощении компании **MicroProse**. Она хорошо знакома тебе по сериям **Railroad Tycoon**, **Master of Orion**, **Civilization**, **Grand Prix** и **X-COM**. За свою компанию владельцы MicroProse получили акции GT Interactive. Сумма сделки составила около 250 миллионов долларов. Число разработчиков в объединенной компании достигло 500. Однако дела, как говорится, не пошли. Спустя пару лет GT Interactive купила французская **Infogrames**. Последняя игра под вывеской MicroProse вышла в конце 2002 года, а затем компанию закрыли.



# УЖИН C BLOODRAYNE

В конце октября вышел экшен **BloodRayne**. Сексапильная пышногрудая полувампирша по имени Рэйн мгновенно стала объектом ночных фантазий представителей сильного пола. Именно этого результата и добивались разработчики. А **Majesco**, издатель BloodRayne, даже решила провести конкурс вместе с журналом для взрослых Playboy. «Аудитория Playboy — это наша аудитория!» — заявил вице-президент Majesco **Кен Голд** (Ken Gold).

Победитель конкурса получал путевку в Новый Орлеан, штат Луизиана. Место было выбрано не случайно: здесь разворачивалась часть событий BloodRayne. Однако вместо банальной экскурсии счастливчика ждал ужин с супермоделью Playboy. Что касается девушек-геймерш, то их организаторы конкурса предупредили: если победите, вас



на свиданку не поведем, просто наградим игрой BloodRavne.

# О НАБОЛЕВШЕМ

Приветствую! С вами снова ведущий развлекательной телепередачи «Милицейские потешки» и исполнитель гимна российских бардов «Палатка горит, а мы песни поем» Иван Гусев. В своем приветственном слове хочу поблагодарить за высказывания касательно нового дизайна Правильного. Судя по письмам, большинству читателей он очень понравился. Значит, мы не зря старались. План по покорению галактики потихоньку воплощается в жизнь - на «РС ИГ-РЫ» уже подписались три марсианина и один венеролог.

Кстати, заметил: люди, однажды приславшие письмо Правильному, пишут снова и снова. Мы уже многих знаем по фамилиям и псевдонимам. Всем вам, друзья, огромное спасибо за отклики. Ответить каждому просто нереально, однако уверяем: мы читаем все письма и принимаем во внимание большинство просьб.

Но хватит сантиментов, приступаем к разбору почты.

# ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ИГРЫ НАДОЕЛИ, А АНДЖЕЛИНА ДЖОЛИ УШЛА К ДРУГОМУ?

# ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «РС ИГРЫ». В одном из прошлых номеров кто-то писал о «деревянности» продавцов игр. Согласен, продавцами должны работать люди знающие. Но есть проблема, и она заключается в... необразованности геймеров. Я недавно устроился торговать играми. Я – геймер с детства (стаж более восьми лет), постоянно слежу за новостями и графиком релизов. Увы, мои знания только мешают, а не помогают в работе. И все потому, что 90 процентов покупателей – такие же «деревянные», как и плохие продавцы. Причем каждый мнит, что знает больше других. Меня часто просят продать Far Cry 2 или Call of Duty 4. Недавно двое двадцатилетних парней спрашивали Final Fantasy X. Я им вежливо объяснил, что эта игра не выходила на РС, но они с пеной у рта стали доказывать, будто бы «вчера резались в нее у друга». А как только не называют покупатели **Need for Speed Carbon**: и NFS4, и NFS Underground 3, и NFS Most Wanted 2... Лишь единицы знают о «начинке» своего компьютера. Когда я спрашиваю о характеристиках компьютера, мне часто отвечают просто «Пентиум», а когда я уточняю, какой именно, говорят: «Не знаю» или «Самый мощный!» Одна женщина, минуту подумав, вообще выдала «У меня АТТО (это такая компьютерная фирма у нас в Саратове) и жидкокристаллический Samsung». Слова DirectX, «новые драйверы», «третьи шейдеры» вызывают ужас в глазах покупателей. Все хотят, чтобы «вставил – заработало», а следить за обновлением железа и софта – это не для них. Покупатели думают, что купленный компьютер прослужит лет двадцать и на нем будут запускаться любые игры. Люди покупают «пиратки» с кривыми переводами и радуются, а потом приходят ругаться, когда что-нибудь зависает. Каждый второй не в состоянии справиться с **Daemon Tools**, но все равно берет мерзкий пиратский диск вместо нормального подороже. Когда уже люди поймут, что за качество надо платить? Ну скажите, как тут не тронуться умом человеку, любящему и уважающему игры?

Привет, Ререг.

Не спеши паковать свою коллекцию носков и вызывать санитаров. В дурдом ты всегда успеешь. Тем более что по большому счету твое возмущение необоснованно. Думаешь, только в России покупатели игр не разбираются в «железе» и путают *Far Cry* и *Dev*ох как мало, а казуала на покупку игры подвигнет что угодно: реклама, совет друга или, например, магнитная буря.

C уважением, Peper

Кстати, именно из-за принципа «вставил – заработало» на Западе столь популярны консоли. Да и **Microsoft** тоже подумывает о всеобщей унификации. Не так давно ходими «железа» о выпуске стандартизированных системных блоков. Планировалось ввести примерно десять уровней мощности компьютера. Дескать, начинающему игроку не придется выбирать себе процессор, видеокарту и прочие «аксессуары» – ему достаточно просто определиться с уровнем крутости компа. Как следствие: публикация на коробках с играми надписей вроде «седьмой уровень». Круглый дурак способен сориентироваться в возможностях своего компьютера, если их выразить не в гигагерцах и мегабайтах, а в Полагаю в темочно болько болько болько в простых цифрах, от одного до десяти.

Полагаю, в течение ближайших трех лет свершится глобальная унификация, и к тебе в магазин, Ререг, начнут приходить люди с такими вопросами: «Здравствуйте, у меня компьютер шестого уровня. Скажите, пойдет ли на нем вот эта игра девятого уровня?» А ты будешь кусать губы и шептать: «Не-на-ви-жу...»

Во избежание нервных срывов прими от нас в дар «DR.WEB антивирус + антиспам», предоставленный компанией **«Доктор Веб»**.



Здравствуй, редакция моего любимого журнала «РС ИГРЫ», и персональный привет Ивану Гусеву. Я давно хотела написать вам, но руки не доходили, однако после статьи об антигероях игровой индустрии захотелось обсудить с вами то, что не могу обсудить ни с кем из своих знакомых, равнодушных к вопросу насилия в компьютерных играх.

Я обычный геймер, правда, девушка. Как и многие девушки, предпочитаю квесты, но в списке любимых игр у меня и Half-Life, и BloodRayne, и American McGee's Alice, и вся серия Grand Theft Auto. Но главное, мне очень нравится Postal 2, на который наряду с GTA игроненавистники «катят бочку». Хочу сказать: «жестокие» игры не являются причиной преступлений. И если власти хотят запретить их, пусть тогда ставят под запрет весь алкоголь (он негативно влияет на поведение даже адекватных людей), а также все фильмы и книги с большим количеством сцен насилия. В конце концов, четверть века назад компьютерных игр вообще не было, а люди все равно убивали и грабили.

С любовью, Leeloo2525

Меня самого удивляет, почему политики и бесчисленные джеки томпсоны столь охотно тявкают на индустрию электронных развлечений, не обращая внимания на то, что показывают в кинотеатрах. Один из самых успешных хоррор-сериалов современности «Пила» построен исключительно на насилии, причем каждая кровавая сцена подолгу смакуется. А на расклеенных повсюду афишах «красуются» отрубленные пальцы. Эй, Хиллари, ты чего молчишь? Неужели потому, что Билл взял «Пилу 3» в прокате и вы буквально вчера ее посмотрели, лежа в обнимку на диванчике в гостиной?

Игроненавистники утверждают, что так серьезно относятся к GTA, Postal и Manhunt потому, что электронные забавы интерактивны. Мол, когда смотришь фильм, ты не думаешь, как прикончить того или иного персонажа, просто следишь за развитием истории. А в играх ты бог, можешь творить что хочешь. И в этой вседозволенности кроется большая опасность. На мой же взгляд, проблема... в возрасте игровой индустрии. Она слишком молода. Когда мистеру Джеку Томпсону было лет тринадцать, он наверняка вместе с друзьями тайно смотрел «Рассвет мертвецов» и «Грязного Гарри». И считал это нормальным. Потом он вырос, выучился на юриста и начал нападать на игры - потому что их не существовало в его юные годы и он не способен вспомнить, как здорово было забить на уроки и наконецто пройти до конца *Max Payne*.

Уверен, когда к власти придет твое поколение, милая Leeloo2525, Postal начнут продавать даже в аптеках – без рецепта.

Здравствуй, любимый журнал. Признаюсь, я устал от компьютера. Меня достали «Космические рейнджеры», The Elder Scrolls 4: Oblivion, Prey и даже Test Drive Unlimited! Последнюю неделю меня спасала Tomb Raider: Anniversary, но сейчас даже к Ларе больше не тянет. Я понял: нет игры, в которую мне бы хотелось играть. Мне плохо. Если

так будет продолжаться, то я пойду смотреть «Дом 2». Помоги мне, Правильный!

Соколов Иван aka OSmium



Знаешь, Иван, любовь к играм – это как любовь к женщине. Думаю, даже если бы я жил с Анжелиной Джоли и каждый день занимался с ней сексом, рано или поздно наступил бы момент, когда она надоела бы мне до чертиков. «Все! – возопил бы я. – Достала ты меня, дура губастая, видеть тебя не могу! Вали из моей двухкомнатной квартирки к себе в Лос-Анджелес». Ибо все приедается. И иногда нужно сделать паузу в отношениях и какое-то время не видеться.

От игр тоже надо отдыхать. Я, к примеру, не так давно опрометчиво решил, что пора завязывать с активной геймерской жизнью. Устал от однообразных, предсказуемых игр, ничего не радовало. Но потом вышел **BioShock**, и все наладилось. Эту игру нельзя не любить. Каждую ночь я засыпаю с радостной мыслью, что завтра продолжу раскрывать секреты подводной Утопии.

Анжелина, прости! Я был не прав и вел себя как самовлюбленный идиот. Возвращайся!

День добрый! Читаю ваш журнал уже два года и раньше часто думал: на кой вы столько пишете про онлайн-игры? Однако недавно у меня появился ADSL, и теперь я в первую очередь читаю рубрику Online. В связи с этим возникло несколько вопросов.

- 1. Почему вы так мало пишете про **Ever-Quest 2**, а про **World of Warcraft** рассказываете постоянно?
- 2. Не планируют ли отечественные разработчики создание MMORPG уровня WoW?
- 3. Много ли народу в России играет во всяческие MMO?
- P.S. Подсел на MMORPG, прям не знаю, что и делать...

C уважением, rizeL



Здравствуй, rizel. Не думай, что мы не любим **EverQuest 2**. Еще как любим! Однако, согласись, World of Warcraft попопулярней будет, и мы не можем оставаться глухими к просьбам тысяч его поклонников. Пришли нам еще четыреста тридцать одно письмо, и Теодорович, не выдержав такого напора, закажет кому-нибудь новый материал про EQ2. Очень повеселил твой вопрос по поводу рос-

HERCECOVINA

сийской MMORPG уровня WoW. Разумеется, отечественные игроделы хотят утереть нос Blizzard Entertainment. Вот только денег у них нет. Сегодня разработка качественного онлайнового многопользовательского проекта стоит не меньше 30 миллионов долларов. В России же о подобных бюджетах могут только мечтать. Что касается количества отечественных ММОгеймеров, то его очень сложно оценить. Речь идет о сотнях тысяч человек (и это без учета поклонников браузерных проектов). Компания Gameland не так давно провела исследование российской аудитории онлайновых игр и выяснила, что возраст фанатов MMORPG колеблется от восемнадцати до тридцати лет. Большинство из них работают и могут позволить себе регулярно платить абонентку. Ну и, наконец, 53 процента наших геймеров тратят на любимую онлайновую игру более пятнадцати часов в неделю. Надеюсь, эти сведения помогли тебе, rizeL, составить портрет российского ММО-геймера.

Приветствую вас, уважаемая редакция **«PC ИГР»**. У меня есть два вопроса к вам.

1. Когда в России выйдет **The Lord of the Rings Online** и будет ли локализация?

2. У меня есть наработки по игре. К кому можно с ними обратиться? Есть идея прийти на КРИ 2008 и там найти идейных соратников. Возможно ли это?

Кстати, недавно один из читателей просил посоветовать, как лечиться от игровой зависимости. Так как сам я «болел» около четырех лет (Lineage 2, EverQuest 2, World of Warcraft), могу поделиться своими способами лечения. Нужно ставить перед началом игры будильник и точно по звонку выходить из игры. Можно также заранее составлять расписание дня и в нем четко обозначить, сколько часов на какое дело можно отвести: восемь часов – на работу, восемь – на сон и восемь – на развлечения (четыре часа – игра, четыре часа – прогулка).

C уважением, Dreiko

Должен тебя расстроить, Dreiko, пока у *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar* нет отечественного издателя. Стало быть, бессмысленно рассуждать о локализации. Если ситуация изменится (а так, скорее всего, и будет, ведь в последнее время большинство хитовых MMORPG выходят официально в России), Правильный обязательно сообщит. Твой рецепт борьбы с игровой зависимостью признаем зачетным. Хотя как бы не повторилась история с утренним пробуждением, когда назойливый будильник летит в стену, а ты спокойно продолжаешь спать.



Здравствуйте, редакторы замечательного журнала **«РС ИГРЫ»**. Пишу по такому делу: читаю Правильный уже давно, поэтому журналов и дисков накопилось очень много (буквально с полок сыплются). Выбрасывать жалко. Что посоветуете делать?

С уважением, SP@UN

Ну что мы можем посоветовать дорогому SP@ UNy? Конечно же, «пошить» себе роскошный парадный костюм из дисков! Будешь ходить по родному городу, блестеть и позвякивать, и местная гопота от переизбытка чувств даже попросит у тебя прикурить или поинтересуется, который час. Удачи!

Здравствуйте! Я и мой друг давно покупаем ваш журнал, и он нам нравится все больше и больше. Недавние изменения, которые коснулись дизайна, сделали «РС ИГРЫ» еще более привлекательным и правильным! Хотим поделиться своей тревогой. Почему в последние время разработчики, делающие отличные игры, сначала планируют выпустить свои проекты на PS3 и Xbox 360, а лишь потом думают: «Хм-м-м... Мы никого не забыли? Ах да, точно, вроде бы на РС еще надо выпустить. Ну ладно, выпустим». А многие игры вообще выходят только на консолях. Может ли так случиться, что в будущем практически все хитовые игры будут выпускаться только на консолях?

C уважение, Leon и FSF



Письма присылайте по адресу 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес post@pc-games.ru

Не надо драматизировать! Все далеко не так плохо, как вы, ребята, пытаетесь показать. Да, мы, персональщики, лишены Final Fantasy и Metal Gear Solid. Да, Grand Theft Auto IV появится на PC с большим опозданием. Да, было бы неплохо поиграть в умопомрачительный гоночный симулятор MotorStorm и занятный зомби-экшен Dead Rising, но, видимо, не судьба. Однако при любом раскладе на PC куда больше игр, чем на любой консоли. Потому что компьютер – универсальная платформа, и за двадцать лет игр для него выпущено видимо-невидимо.

Разработчики никогда не откажутся от РС. Сейчас во многих издательствах ломают головы, как привлечь к людей, далеких от электронных развлечений. Заставить их купить консоль – задача не из простых. А вот компьютер есть в каждом третьем доме. Издатели и разработчики прекрасно это понимают. Поэтому, например, вице-президент Blizzard Entertainment Po6 Пардо спокойно говорит журналистам: консоли – хорошо, но нам милее РС и Мас.

Салют, редакция «РС ИГР»! Вы часто пишете, что компьютерщики и приставочники недолюбливают друг друга. А на самом-то деле все не так. Точнее, не совсем так. Есть такие, у кого дома и компьютер, и приставка. Есть те, кто признает только одну из платформ, а также «чистокровные» консольщики. В общем, вот к чему я веду: на компьютере выходят игры, которые в большинстве своем очень требовательны к железу. А ведь не у всех есть мощные машины, которые могли бы без тормозов отобразить все прелести игры. А на приставках что?! Я скажу что. Там единые системные требования. Покупая игру для Xbox 360 или PlayStation 3, не стоит бояться, что она не пойдет или будет тормозить. Приобретая программу для ПК, иногда призадумаешься: а получится ли поиграть без тормозов, или все же будет слайд-шоу? Конечно, системные требования производители указывают. Но не факт, что игра вообще пойдет или будет работать без ошибок (даже лицензионная). К примеру, «Санитары подземелий» на моем компе не пошли. И я, подкопив денег, купил новый системник ради этой игры. Все в порядке. Но те, кому надоело воевать с тормозами, а денег на постоянный апгрейд нет, переходят на приставки. Увы, консольные развлечения стоят 1500-2000 рублей, много не наберешь. Вот и выходит, что или ПК с множеством игр, но с замедлениями, или приставка без тормозов, но всего с несколькими играми. Есть ли выход?

# С уважением, Анохин Виктор

Нет, выхода нет. Понимаешь, Виктор, капитализм – это экономическая система, в которой средства производства в основном находятся в частной собственности и используются для получения прибыли. А распределение, объемы производства и цены товаров устанавливаются на основе свободного рынка. Я достаточно внятно ответил на твой вопрос?

# САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

# СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Компания **Rockstar Games** перестала выпускать свои игры на PC после выхода *Grand Theft Auto: San Andreas. Bully*, *Manhunt 2* – такие хиты проплывают мимо нас. Эта тенденция вызвана скандалом вокруг **Hot Coffee**? Просто жду анонса *GTA IV* для PC и очень переживаю.

# ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Вообще-то Rockstar Games «разлюбила» персоналку еще в 2001 году, когда *Grand Theft Auto III* на полгода стала эксклюзивом PlayStation 2. *Red Dead Revolver, GTA: Liberty City Stories, GTA: Vice City Stories, Table Tennis, The Warriors* и *Bully* – вот неполный список игр великой компании, которые не выходили на РС. Скандал вокруг Hot Coffee тут ни при чем, просто Rockstar Games работает прежде всего с прицелом на консоли. Увы.

# СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Не могли бы вы приложить к одному из номеров журнала постер, посвященный замечательной игре **Star Wars: Knights of the Old Republic**? Я большой поклонник этой RPG. Заранее спасибо.

# ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

К сожалению, не можем. Как вы, наверное, заметили, мы делаем постеры в основном к самым ожидаемым играм и горячим новинкам. КОТОR, появившийся четыре года назад, ни под одну из этих категорий не подпадает. А работать по заявкам мы не в силах, ведь каждому нравится что-то свое.

# СПРОСИ «РС ИГРЫ»

KTO PA3PABATHBAET GOTHIC 4?

КОГДА ВЫШЛА ПЕРВАЯ ИГРА НА РС?

# В КАКИЕ MMORPG ИГРАЕТ РЕДАКЦИЯ?

Почему игры от «Софт Клаба» так дорого стоят?

Gen

Ценовая политика определяется не только нашим издателем, но и его зарубежным партнером. В случае с дисками от «Софт Клаба» стоимость 700 рублей для DVD-боксов устанавливается совместно с Electronic Arts. Однако локализованные продукты спустя пару месяцев после релиза выходят и в более доступном jewel-варианте.

Уважаемая редакция, неужели Piranha Bytes больше не сотрудничает с JoWooD? Кто же делает *Gothic 4*?

jk

Да, так и есть. В мае этого года студия **Piranha Bytes** объявила об окончании сотрудничества с **JoWooD Productions**. Стороны не пришли к согласию в видении будущего серии **Gothic**.

Затем последовали долгие разбирательства о принадлежности прав на популярную вселенную. Pluto 13, владеющая Piranha Bytes, утверждала, что изначально принадлежавший ей бренд Gothic никому не продавался. По мнению второй стороны, права на всю серию (за исключением первой части), принадлежат JoWooD. Спор, видимо, разрешился: недавно JoWooD Productions анонсировала-таки Gothic 4: Genesis, которой занимается немецкая компания Spellbound Entertainment. На счету последней такие игры, как Desper-

ados: Wanted Dead or Alive, Robin Hood: The Legend of Sherwood и Chicago 1930. Фанаты скептически отнеслись к Spellbound в роли разработчика готического продолжения. По их мнению, от создателей squad-based-стратегий путной RPG ждать не стоит. Весьма озабочены поклонники и тем, что четвертая часть «Готики» выйдет не только на PC, но и на консолях, что повлечет упрощение игрового процесса.

В какие онлайн-игры играет редакция самого правильного? Кто-нибудь играет в Everquest 2?

Vand

Отвечает ведущий рубрики «Онлайн» Андрей Теодорович:

– Лично я ни во что серьезно сейчас не играю, разве что при подготовке материалов. Не

хватает времени. Что касается штатных авторов, то Денис Кублицкий осваивает просторы виртуального Средиземья в **Lord of the Rings Online**, а Александр Мельников периодически поигрывает в **Lineage II**. Хотя с «Линейкой» он уже готов завязать. Говорит, надоело.



Привет редакции! Когда же выйдет четвертая часть *Prince of Persia*? И будет ли фильм про персидского принца?

Женя Мыскин

И тебе салют, Женя! Не хочется тебя расстраивать, но четвертой части Prince of Persia пока нет даже в планах **Ubisoft**. Сейчас Ubisoft Montreal - студия, подарившая нам Sands of Time, Warrior Within и The Two Thrones, занимается совершенно новым проектом, о котором мы неоднократно рассказывали, -Assassin's Creed. Альтаир, судя по всему, станет достойным преемником персидского принца. Не случайно игры похожи: те же ожесточенные схватки, та же безумная акробатика с видом от третьего лица. Так что, Женя, возьми игру на заметку. Релиз не за горами. Фильм же по мотивам Prince of Persia: Sands of Time уже анонсировали! Съемками займется не кто иной, как мастер экшена Майкл Бей (Michael Bay). На его счету картины «Армагеддон», «Перл Харбор», «Скала», «Остров» и главный блокбастер минувшего ле-



та **«Трансформеры»**. Послужной список Майкла внушает доверие, и мы в редакции за судьбу экранизации «Принца» не переживаем. К тому же продюсером картины выступает **Джерри Брухаймер** (Jerry Bruckheimer) – тоже не новичок в Голливуде (**«Пираты Карибского моря»**, **«Король Артур»** и др.). Явить фильм миру собираются в 2009 году.

Правда, что *Postal 3* делается на движке Source?

Артур Гришанов

Правда. В отличие от своей предшественницы, которая базировалась на Unreal Engine 2.0 от **Epic Games**, **Postal 3** действительно использует движок Valve.



# Когда вышла первая игра на PC? Sheogorath07

Первая компьютерная игра появилась в 1961 году. Студенты Массачусетского технологического института Мартин Граец (Martin Graetz) и Алан Коток (Alan Kotok) вместе с преподавателем вуза Стефаном Расселом (Stephen Russell) разработали Spacewar!. Два человека управляли космическими кораблями и пытались уничтожить друг друга ракетами, избегая при этом столкновений с небесными телами. У летательных аппаратов даже могло закончиться топливо! В первой версии игры расположение звезд было случайным, но впоследствии выпустили дополнение с реальным расположением космических объектов. Сложно представить, но игра была разработана под PDP-1, компьютер с тактовой частотой 200 кГц (или 0.0002 ГГц).

Я большой фанат серии Need for Speed. Но каждый год меня мучает вопрос: почему практически все части NFS такие легкие? И будет ли интереснее и сложнее ProStreet?

SaW

**Need for Speed** – серия аркадных гонок, а они и не должны быть тяжелыми. Динамичными, эффектными, зрелищными – да; реалистичными, сложными – нет. Если ты, SaW, хочешь хардкора, советуем обратить внимание на проекты компании **SimBin Development Team**. Брось вызов играм **GTR: FIA GT** 

Racing Game, GTR 2, GT Legends, RACE и жизнь точно медом не покажется. Касательно второго вопроса – да. Новую часть обещают сделать сложнее и, навер-

ное, интереснее. Больше никаких городов - нас ждут закрытые треки. Фанаты грезили о повреждениях немало лет, и вот в **ProStreet** они наконец появятся. Очевидно, и физическую модель полностью перелопатят. Автомобили перестанут скользить по асфальту, словно утюги. Впрочем, едва ли нам стоит рассчитывать на серьезный симулятор. Наверняка перед нами предстанет неизменная автомобильная аркада, пусть более сложная и правдоподобная.



Скажите, когда вышла первая гонка для PC?

Никита "ЗDpen" Ольховский

Прародителем жанра racing принято считать *Gran Trak 10*, выпущенную компанией *Atari* в далеком 1974 году. Однако основной толчок развитию жанра дала игра *Pole Position*, увидевшая свет в 1982 году благодаря *Namco*. Она уже во многом походила на современные. В отличие от Gran Trak 10, где набирались абстрактные очки, в Pole Position шла борьба с компьютерными оппонентами.



Недавно заметил на дисках от «Акеллы» возрастной рейтинг. Неужели в России появилась соответствующая организация?

Дмитрий Чустов

Нет, никаких аналогов ESRB в России не существует. Компьютерные игры у нас продаются с оглядкой на единственный закон – о распространении порнографии. Возрастной рейтинг на дисках «Акеллы» – собственная инициатива компании. Фактически данные пометки на коробках дисков ничем не ограничивают ни продавцов, ни покупателей. Они носят предупреждающий характер.

Я слышал, что появился интернет-канал C&C TV. Это правда?

**NOD-master** 

Правда. Electronic Arts продвигает Command & Conquer 3: Tiberium Wars как киберспортивную дисциплину, и открытие канала – очередной шаг в раскрутке игры. На С&С ТV компания планирует устраивать трансляции мультиплеерных поединков. Пока же нам показали лишь дебютный выпуск передачи Battlecast Primetime. На это шоу – для разговоров по душам – EA собирается приглашать разработчиков и знаменитостей вроде актера Джосефа Кукана (Joseph D. Kucan), исполнившего роль Кейна.

# **МАФИЯ БЕССМЕРТНА**

Суровый гонконгский инспектор из Stranglehold мало болтает и много стреляет. Но на сей раз он готов смиловаться: Текила отпустит тебя, если ты ответишь на пять его вопросов. Десять счастливчиков унесут не только ноги, но и ценные призы от «Нового Диска», российского издателя игры. Выбери правильные варианты ответов и вышли их по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» или электронной почтой на stranglehold@pc-games.ru. И может быть, футболка с логотипом Stranglehold, плакат и две хитовые игрушки от «Нового Диска» достанутся именно тебе. Торопись! Ответы принимаются до 1 ноября.



# призы

Футболка с изображением главного героя игры, плакат и две хитовые игрушки от российского издательства «Новый Диск».

# Какой известный режиссер принимает участие в создании игры?

- A. Стивен Чоу (Stephen Chow)
- Б. Джон By (John Woo)
- В. Квентин Тарантино (Quentin Tarantino)
- Г. Эдгар Райт (Edgar Wright)

# Какой азиатский актер послужил прототипом главного героя в Stranglehold?

- А. Джеки Чан (Jackie Chan) Б. Чу Юн-Фэт (Chow Yun-Fat)
- В. Джет Ли (Jet Li) Г. Кен Ватанабе (Кеп Watanabe)

## Участником противостояния каких группировок станет игрок?

- А. «Огненный меч» и «Бронзовый кулак»
- Б. «Мышиный хвост» и
- «Серебряная ваза»
- «Золотой тростник»
- Г. «Волчья шкура» и
- В. «Драконий коготь» и
- «Закаленный клинок»

# На базе какого движка создается игра?

- A. Unreal Engine 3.0
- Б. Source
- B. Doom 3 Engine (id Tech 4)
- Γ. id Tech 5

# Как называется режим slo-mo в Stranglehold?

- A. Bullet Time
- Б. Vodka Time
- B. Whisky Time
- Γ. Tequila Time

MEGA-BESTSHOT №10 ВДРЕБЕЗГИ

Чем хороши гоночные игры? В них дозволено все! Ведь в реальной жизни не погоняешь от полицейских, как в Need for Speed: Most Wanted, и не полетаешь, как в TrackMania Nations. Обычные тачки не могут вытворять все то, на что способны болиды из «Адреналин: Экстрим-шоу». Что уж говорить об автомобильных баталиях в Crashday! Кто-нибудь из вас видел пулеметы на борту машин? Но самое зрелищное в рейсингах - конечно же, аварии. Моменты крушения во FlatOut и FlatOut 2, Toca Race Driver 3 и Xpand Rally Xtreme, Colin McRae: DiRT и GTR 2 можно смаковать часами, настолько они живописны. Присылай нам стоп-кадр своего самого эффектного ДТП в гоночных играх, и может быть, именно ты станешь обладателем графической карты PowerColor HD 2400 PRO (256Mb). Работы принимаются по адресу shot@pc-games.ru до 1 ноября.





# ТРАНСФОРМИРУЙ ЭТО

С детства сходишь с ума по трансформерам и мечтаешь иметь у себя модель одного из них? Теперь у тебя есть такой шанс! Но чтобы получить заветную игрушку, нужно не только правильно ответить на все вопросы, но и объяснить нам в пяти-семи предложениях, почему приз должен достаться именно тебе. Будь убедительным! Ответы вместе с коротким эссе присылай по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» (укажи на конверте «Конкурс по "Трансформерам") или электронной почтой на transformers@ pc-games.ru. Письма принимаются до 1 ноября.









Трансформеры прилетели с планеты:

- А. Мегатрон
- Б. Кибертрон
- В. Лохотрон
- Г. Полигон

Второе обличье автобота Бамблби

- в фильме 2007 года:
- A. Ford Mustang
- Б. Volkswagen Beetle
- **B.** Dodge Charger
- Γ. Chevrolet Camaro

Персонажа Шиа ЛаБефа (Shia LaBeouf) в фильме зовут:

- А. Сэм Уиткиви
- Б. Сэм Уиткики
- В. Сэм Уитвики
- Г. Сэм Уитики

Что написано на полицейской машине, в которую трансформируется десептикон Баррикейд?

А. Наказывать и порабощать

- Б. Находить и уничтожать
- В. Служить и защищать
- Г. Казнить,

нельзя помиловать

Какой из следующих фильмов Майкл Бей (Michael Bay), режиссер «Трансформеров», не снимал?

- А. Плохие парни
- Б. День независимости
- В. Остров
- Г. Армагеддон

# ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «РС ИГР» на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд полностью составлен на английском языке.

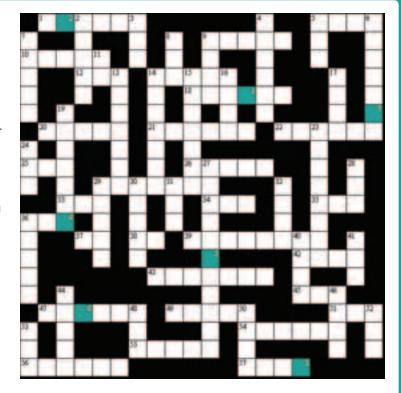
## по горизонтали:

- 1. Товарищ Desperados из *True Crime: Streets of L.A.*
- 5. Кровавое месиво, в которое превращается модель игрока, жертвы оверкилла в 3Dэкшенах.
- 9. Универсальное название пускового файла-инсталлятора.
- 10. Самое популярное оружие в фантастических играх излучает мощный световой поток, прорезающий даже металл.
- 12. Кровавейшая MMORPG от **Funcom** (аббревиатура), события которой разворачиваются в мире, который придумал **Роберт Говард** (Robert Howard).
- 14. Лариса Ивановна Крофт посещает это небольшое азиатское государство в **Tomb Raider: Legend**.
- 18. Шведская компания, выпустившая такие средненькие игрушки, как **Wanted Guns** (в России **«Стрелок»**), **Monster Truck Fury**, **Billy Blade and the Temple of Time**.
- 20. Класс персонажа в первой **Diablo**.
- 21. Acrobat \*\*\*\*\*\* популярнейшая программа для чтения PDF-файлов (обычно в этом формате представлены руководства для пользователей).
- 22. Кому противостоит Принц в **Prince of Persia: Warrior With-**in («Принц Персии: Схватка с судьбой»)?
- 25. Аббревиатура поклонников онлайновых развлечений, обозначающая, что пользователь на время отошел от компьютера (конкретнее от клавиатуры). 26. Шикарный экшен от третьего лица о мире суровых викингов, выпущенный **HumanHead Studios** в 2000 году (одно из слов названия).
- 29. Охранник комплекса Black Mesa, помогавший Гордону Фриману на протяжении всех игр серии **Half-Life** (фамилия).
- 33. Главный герой всех «Матриц» как фильмов, так и компьютерных игр.
- 34. Широко распиаренный, но от этого не менее отвратительный клон *Counter-Strike* 2002 года (аббревиатура).
- 35. Крутой русский мафиози из обеих Max Payne. Макс успел

- подружиться с ним еще в первой части (фамилия).
- 36. Убийственно мощное оружиесимвол серий **Doom** и **Quake**.
- 37. Имя протагониста **Deus Ex**.
- 38. Крупнейшая в мире игровая компания.
- 39. Персонаж из бункера, который гибнет от руки нашего героя в финале первого *Fallout*.
- 42. Свободно распространяемая урезанная версия игры, рекламирующая полноценный релиз.
- 43. Формат файлов P2P-протокола, предназначенного для обмена файлами через интернет.
- 45. На обложке последней игры этой серии красуется российский спортсмен Александр Овечкин.
- 47. Клон думовского морпеха в **Quake III: Arena**, только оранжевой раскраски.
- 49. Постоянно настигает неудачливого игрока в шутерах.
- 51. Ресурс в **Warcraft II**. Необходим для морских юнитов.
- 54. Этому гениальному ученомуфизику отведена особая роль в первом **Red Alert** (имя).
- 55. Известный североирландский игродел, основатель **Shiny Entertainment**.
- 56. \*\*\*\*\* of Apes ужасный TPS 2001 года по одноименному фантастическому фильму.
- 57. Извечный противник Разиэля.

# по вертикали:

- 2. Российский разработчик, занимающийся в основном консольными (или кроссплатформенными) проектами: *American Chopper: Full Throttle*, *Insecticide*.
- 3. Персонажи в RPG, с которыми общается герой.
- 4. Вид заклинаний, направленных на призыв каких-либо существ: животных, демонов, нежити
- 5. Один из самых крутых наемников в **Jagged Alliance 2**.
- 6. Параметр в играх, отвечающий за усталость персонажа.
- 7. Очень древняя икона жанра космических симуляторов.
- 8. setup.\*\*\*, install.\*\*\*...
- 9. Удачный рейсинг 2005 года, охватывающий почти весь автомобильный ряд концерна **Alfa Romeo** (аббревиатура).



- 11. Популярная анимешная MMORPG от корейской фирмы **Gravity** (аббревиатура).
- 13. Красивейшая экшен/адвенчура 1994 года от **Xatrix**.
- 14. Мир *EverQuest II*.
- 15. Самый известный покемон. Что, ты не в теме? Бегом играть в *Pokemon Trading Card Game 2*!
- 16. Антоним понятия из вопроса №49.
- 17. \*\*\*\*: Agent Chronicles. Ширпотребный шутер 2003 года с девушкой в главной роли.
- 19. Кулинарный навык в *The Sims*.
- 23. Очаровательная мультяшная RPG 1998 года, не обремененная сложным геймплеем. Простая и в то же время увлекательная, как **Silver**, **Technomage**.
- 24. \*\*\* Hoffman's Pro BMX аркадный симулятор 2001 года от создателей Tony Hawk's Pro Skater 2.
- Это слово есть в подзаголовке многих юбилейных изданий игр.
- 28. Откровенно слабые аркадные гонки на бигфутах, созданные

- **High Voltage Software** в 2003 году (одно из слов названия).
- 29. Название автобуса в **Grand Theft Auto 3**.
- 30. Человек, плохо разбирающийся в чем-либо, но при этом сильно гнущий пальцы.
- 31. Самый бюджетный вариант комплектации «железа».
- 32. На нем в серии *Gothic* можно готовить еду.
- 36. У клириков это, наверное, второе по популярности заклинание (после "Heal").
- 40. Создатели **Test Drive Unlimited**.
- 41. Главная MMORPG современности (аббревиатура).
- 44. \*\*\*\*\* Frog пришибленная лягушка из **Ragnarok Online**. 46. Самое популярное фэнтези-
- произведение (аббревиатура). 48. Симулятор парка развлечений 1999 года (аббревиатура).
- 50. Delta Force: Black \*\*\*\*
  Down.
- 52. Последняя игра про приключения неутомимого любовника Ларри (аббревиатура).
- 53. Английское название **«Кор- сары 3»** (аббревиатура).

# КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте

<u>crossword\_46@pc-games.ru</u>, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, **«РС ИГРЫ»** (укажите на конверте слово **«Кроссворд»**).

Внимание! Конкурс продлится до 1 ноября 2007 года включительно.

# ИТОГИ КОНКУРСА

# ПОЛУЧИ НАСТОЯЩИЙ АДРЕНАЛИН

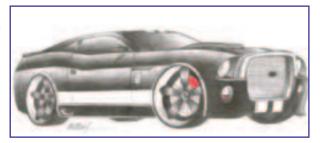
Настало время подведения итогов конкурса рисунков на тему тюнинга в игре «Адреналин 2: Час Пик», анонсированного в июльском номере. Среди множества присланных работ мы выбрали три лучшие, авторы которых становятся обладателями крутых, прокачанных радиоуправляемых моделей машин.

1-е место – Владимир Полосин ака Vovkus, г. Красногорск



2-е место – Юлия Зайкова aka ShinySoul, г. Калуга

3-е место – Кирилл Кнышев aka Gesha, г. Могилев (Беларусь)



# ПРИ3

Прокачанные радиоуправляемые модели машин



# WWW.ADRENALIN2.RU

– последние дополнения – свежие видео- и арт-материалы – форум, регулярные конкурсы



# ИТОГИ КОНКУРСА МЕGA-BESTSHOT #8 самый сумасшедший прыжок

## на обложку!

Мы получили полторы сотни скриншотов, на которых вы запечатлели, как герои самых разных игр сигают с верхотуры. Мы увидели, как террористы из Counter-Strike срываются с крыш, Лара Крофт прыгает с утеса и эффектно входит в воду, СиДжей из GTA: San Andreas летит камнем вниз с небоскреба. Мы получили множество отличных стоп-кадров из спортивных игр. Сколько скринов пришло от любителей MMORPG – и не счесть! Но самым эффектным падением редакция единогласно признала отчаянный прыжок Макса Пейна, который запечатлел и прислал нам читатель с ником GALDUK. За что он и получает от нас отличную графическую карту PowerColor HD 2400 PRO (256Mb). Наши поздравления!





# ИТОГИ КОНКУРСА

КРОССВОРД №44

На сей раз с главным заданием конкурса – определением ключевого слова – справились всего 16 человек. Совсем немного по сравнению с предыдущим кроссвордом, который правильно разгадали почти 100 наших читателей. Выделить победителей было совсем нетрудно: лишь восемь знатоков компьютерных игр дали верные ответы на все вопросы. Как обычно, победителей мы выбрали с помощью жребия. Итак, трехмесячную подписку на наш журнал получает ЕВГЕНИЙ КАРАБУТ из Уфы, а свежие игры от компании «1С» отправляются к ЕВГЕНИЮ КРАВЧУК в Приморский край и АЛЕКСЕЮ ТИХОРЕНКО в Нижний Новгород. Поздравляем!

ПРАВИЛЬНЫЕ 32 MORTIMER 3 SLT 31 PAGAN 35 MUD 33 RESEARCH ОТВЕТЫ 4 GT 36 LAURA 5 HELM 34 ID 37 JAMES 6 HYDRA 35 MOSS ГОРИЗОНТАЛИ: 38 ARCADE 7 RAT 41 PETER 8 KINGDOM 1 SLOT 39 SFK 42 FUN 3 SAGE 40 AGP 9 CDV 43 BHAAL 8 KOLCHIN 43 BLAIR 10 PCF 44 ATARI 11 QIN 45 ELVES 13 CONTROL 46 LURE 12 MFRC 48 CATALINA 15 EDITOR 47 SPAM 14 DEFORT 52 PHARAOH 49 LION 16 RYL 17 AOM 53 KRUMA 18 KO 50 ALIAS 21 DNI 54 MELVIN 19 DM 51 SLASH 20 CTHULHU 22 IMHO 23 RO 55 NOMADS 24 DIABLO Ключевое 25 MUTATE 23 ROTT слово: ULTIMA 27 MOH ВЕРТИКАЛИ: 26 RAM 1 SSI 2 TRON 29 ADOM 28 OMAHA 31 PLUTO 30 DF1AVU

Admit defeat and

# ИТОГИ КОНКУРСА

# ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ГОНЩИК





**АВТОРЫ: СЕРГЕЙ И МАРИНА** 

**БОНДАРЕНКО** 



# САМЫЕ ЛУЧШИЕ АНТИВИРУСНЫЕ ПРОГРАММЫ

Если ты полагаешь, что антивирус защитит от всех угроз Сети, ты безнадежно отстал от жизни. Времена, когда вирусы были единственной напастью, давно прошли. Сегодняшний интернет наводняют не только почтовые черви и трояны, но и рекламные модули, шпионские программы, руткиты, вредоносные коды, нацеленные на кражу денег или личных данных, и т.д. Традиционному антивирусу с такой оравой не справиться,

градиционному антивирусу с такои оравои не справиться, поэтому все больше разработчиков выпускают сложные защитные системы, которые кроме антивирусного сканера и монитора содержат антиспамовый фильтр, брандмауэр, модуль для защиты от «шпионов» и многое другое.

# **PANDA INTERNET SECURITY 2007**

тип программы: Программа для обеспечения безопасности в интернете

ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Panda Software Russia

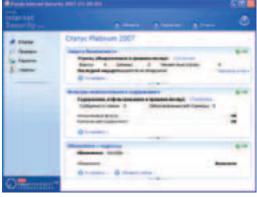
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ: shareware, 2238 руб. с подпиской на год

АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ: viruslab.ru/download/software/demo\_pis2007.php

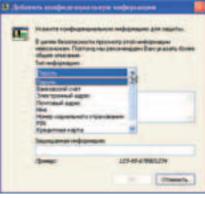
Устанавливая Panda Internet Security, кроме антивируса ты получаешь брандмауэр, антиспам, а также защиту от разных видов сетевого мошенничества. Причем в отличие от обычных антивирусов Panda Internet Security не обязательно постоянно обновлять, поскольку в программе используется технология TruPrevent, способная защищать компьютер от неизвестных угроз. Обычный антивирус, обнаруживая подозрительную программу, начинает искать запись о ней в своей базе и, если не находит, считает ее безвредной. Именно поэтому обычные антивирусы требуют постоянного обновления баз. Panda Internet Security использует для анализа подозрительных программ совершенно другой метод, основанный на слежении за их поведением. Если программа пытается выполнять какие-нибудь действия, которые могут причинить вред системе, Panda Internet Security ее тут же блокирует.

Впрочем, есть в Panda Internet Security и привычный антивирусный сканер – он проверяет все файлы на компьютере и помещает на карантин зараженные или опасные. Такая проверка может выполняться вручную или по расписанию. Поскольку работа сканера требует значительных системных ресурсов, лучше всего выбрать в планировщике для его запуска ночное время, когда ты не работаешь с другими приложениями. В любом случае не помешает установить флажок «Управление загрузкой процессора» в настройках программы. После этого Panda Internet Security будет следить за загруженностью процессора, и при повышении загрузки до 90 процентов сканирование приостановится. Для тех, кто совершает платежи через интернет при помощи пластиковой карты, в Panda Internet Security имеются специальные средства для защиты от фишинга. Программа отслеживает все письма и веб-страницы, содержащие запрос на получение такой информации, и всякий раз предупреждает о возможной опасности. Уровень защиты от онлайнового мошенничества можно поднять, указав в настройках данные, особенно для тебя важные: номер банковского счета, PIN-код, личный почтовый адрес и т.д. Если будет сделана попытка передачи таких данных через интернет, программа сообщит об этом.

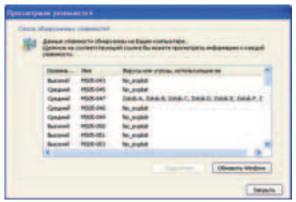
Время от времени в защищенной на первый взгляд операционной системе обнаруживаются уязвимости, используемые киберпреступниками для того, чтобы удаленно проникнуть в компьютер. При помощи Panda Internet Security можно следить за обновлениями Microsoft, выпускаемыми для закрытия разных брешей. Программа выводит список уязвимостей, для которых не были установлены обновления, а также сообщает, какие вредоносные коды используют эти бреши, и предлагает сразу же обновить Windows.



В Panda Internet Security используется технология TruPrevent.



Panda Internet Security может отслеживать передачу личных данных через интернет.



Panda Internet Security помогает разобраться в обновлениях от Microsoft и обновить систему.



Kaspersky Internet Security – это антивирус плюс брандмауэр, антиспам и антишпион.

# KASPERSKY INTERNET SECURITY 7

тип программы: Программа для обеспечения безопасности в интернете ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Лаборатория Касперского УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ: shareware, 1600 руб. с лицензией на год АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ: kaspersky.ru/trials

От известного «Антивируса Касперского» Internet Security отличается четырьмя дополнительными модулями. Это брандмауэр, антиспам, защита от онлайнового мошенничества и контроль за содержимым веб-страниц при посещении сайтов детьми. При помощи брандмауэра можно закрывать доступ к интернету для определенных приложений, следить за сетевой активностью и пресекать попытки вторжения в систему. Кроме того, этот модуль сделает путешествие по Сети более приятным – с его помощью ты можешь заблокировать рекламные всплывающие окна, а также надоедливые баннеры. В обоих случаях можно составить белый список сайтов, для которых баннеры и всплывающие окна будут разрешены.

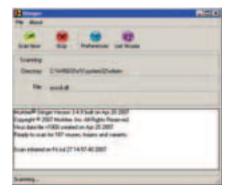
Kaspersky Internet Security защитит тебя от передачи личных сведений по интернету и остановит попытки кражи данных посредством фишинга. В программе также есть специальный инструмент для запрета набора номера через модем. Это защита от вредоносных программ, которые, пробравшись в компьютер, начинают звонить по платным номерам, причем нередко международным. Если им это удается, ты получаешь огромный счет за телефон, а злоумышленники – не менее огромные прибыли.

Еще один вид вредителей, от которых защищает Kaspersky Internet Security, – руткиты. Эти вредоносные коды особенно опасны, поскольку могут внедряться в систему, например, под видом драйверов или модулей ядра, после чего запускать скрытые процессы других вредоносных программ. В Kaspersky Internet Security есть отдельный модуль, чтобы избавиться от этой неприятности. Для обнаружения руткитов программа использует эвристический анализатор – специальную технологию, позволяющую сымитировать запуск любого образца кода в виртуальной изолированной среде и проанализировать его поведение. На основе полученных данных программа определит, насколько опасным будет этот код при его запуске в реальной операционной системе, и при необходимости заблокирует его. Эвристический анализатор может использоваться не только для обнаружения руткитов, но и во время поиска вирусов на жестком диске, в почте и веб-трафике.

Следить за тем, достаточно ли надежно защищен твой компьютер, в Kaspersky Internet Security очень легко. Просто посмотри на главное окно – если программа решит, что твоему железному другу что-то угрожает, сверху появится сообщение «Угроза безопасности». Кликнув по нему, ты сможешь узнать подробнее, что случилось, и исправить положение дел, например, скачать новые антивирусные базы или выполнить полную проверку компьютера.

Кстати, сканирование файлов на вирусы займет много времени только в первый раз. При последующих проверках Kaspersky Internet Security будет изучать только те файлы, которые были изменены или появились на жестких дисках с момента последнего сканирования, что, понятное дело, существенно ускоряет дело.

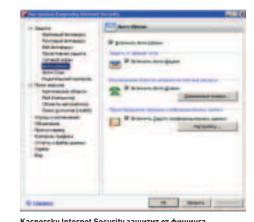
Более того, во время сканирования жестких дисков программа постоянно следит за тем, насколько активно ты используешь компьютер. Если ты, скажем, запустил любимую игру, Kaspersky Internet Security тут же определяет, что нагрузка на процессор возросла, и приостанавливает сканирование до того времени, пока ресурсы не освободятся. Все это происходит в автоматическом режиме, не требует от тебя выполнения каких-либо действий и совершенно не причиняет неудобств.



# БЫСТРАЯ ПРОВЕРКА, ИЛИ ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ АНТИВИРУСА НЕТ

Если у тебя есть подозрение, что на компьютере обосновались вредоносные программы, но установить антивирус по каким-то причинам невозможно, попробуй использовать бесплатные утилиты для защиты от наиболее распространенных угроз. На сайте Infectedornot (www.infectedornot.com), который поддерживается Panda Software, можно проверить компьютер при помощи онлайновых утилит безопасности NanoScan и TotalScan. Они не будут проводить полное сканирование диска, а изучат лишь критические области. Для использования этих сервисов не требуется никакого дополнительного программного обеспечения, поскольку NanoScan и TotalScan работают через браузер с помощью технологии ActiveX.

Небольшие бесплатные утилиты для обеспечения безопасности выпускает компания McAfee (vil.nai. com/vil/averttools.aspx). Rootkit Detective может использоваться для защиты от руткитов. Программа анализирует ПК на наличие таких программ, удаляет их, а также следит за подозрительными процессами. Небольшой инструмент Stinger предназначен для проверки компьютера на предмет наличия наиболее популярных вредоносных программ и удаления их с жесткого диска. Stinger особенно пригодится при эпидемии.



Kaspersky Internet Security защитит от фишинга и автодозвона.



# OUTPOST SECURITY SUITE PRO 2007

тип программы: Программа для обеспечения безопасности в интернете ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Agnitum

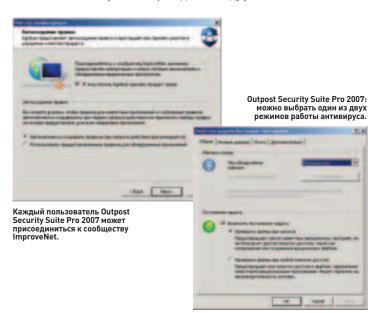
условия Распространения: shareware, 1299 py6. с обновлениями на год АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ: agnitum.ru/products/security-suite/download.php

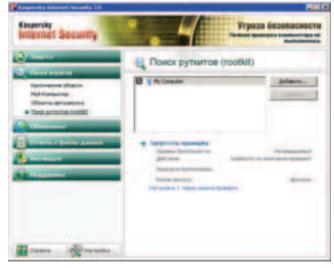
Если «Лаборатория Касперского» известна прежде всего своим антивирусом, то флагманский продукт Agnitum – это популярный брандмауэр Outpost. Выпущенный недавно пакет Outpost Security Suite Pro 2007 – это известный брандмауэр, дополненный антивирусом, антишпионом, инструментом для борьбы со спамом и модулем защиты от кражи персональных данных и утечки информации.

Антивирус и антишпион работают в одном из двух режимов. Более быстрый подразумевает проверку файлов только при попытке их запуска. Иными словами, если вредоносный модуль каким-то образом попадет в твою систему, но никак не будет себя внешне проявлять, антивирус не обратит на него внимания. Во втором режиме файлы проверяются при любых попытках доступа к ним, благодаря чему может быть предотвращено копирование вредоносного кода или сохранение его на диск. Такой режим работы, конечно же, более безопасен, но может замедлять работу системы.

Одна из приятных особенностей Outpost Security Suite Pro 2007 – служба ImproveNet, которая делает работу брандмауэра практически незаметной. Как правило, после установки брандмауэра тебе постоянно нужно отвечать на его вопросы о том, нужно ли разрешать программам, которые ты запускаешь, доступ в интернет. Но ведь многие из нас используют одни и те же программы – браузер Firefox, IM-клиент Qip и т.д. Именно это легло в основу службы ImproveNet.

Любой пользователь Outpost может дать согласие на анонимную отсылку информации о создаваемых им наборах правил для разрешения или запрещения доступа разным программам к сетевым ресурсам. Специалисты Agnitum исследуют все правила, полученные от пользователей, и решают, подходят ли они для оптимальной конфигурации брандмауэра. Правила, разрешающие доступ к интернету популярным браузерам, почтовикам и ICQ-клиентам, обычно попадают в число одобренных. Затем Outpost Security Suite Pro автоматически загружает эти правила и применяет их, избавляя тебя от необходимости лишний раз кликать мышкой, отвечая на запросы программы. Стоит отметить, что отсылка собственных правил является делом добровольным, ее всегда можно отключить, но при этом продолжать пользоваться правилами, созданными другими.





# КАКИМИ БЫВАЮТ ВРЕДИТЕЛИ?

Вирусы – самые старые вредоносные программы, отпраздновавшие в этом году двадцатипятилетие. Первым вирусом был Elk Cloner, распространявшийся на дискетах между компьютерами Apple II. Он был создан американским студентом забавы ради и особой опасности для компьютера не представлял. Сегодняшние вредоносные программы гораздо опаснее существовавших в 80-х и 90-х годах прошлого века. Прежде всего потому, что их пишут и распространяют не ради развлечения, а для получения прибыли. Почти все современные вредоносные программы предназначены для кражи личных данных. Шпионские модули (spyware), как правило, распространяются в составе бесплатных, а иногда и условно-бесплатных приложений. Попав в компьютер, они собирают информацию о том, какими программами ты пользуешься, на какие сайты заходишь и т.д. Эти данные затем пересылаются разработчикам, использующим их в своих целях, например, они шлют тебе по почте рекламные письма, тематика которых соответствует твоим интересам.

Кроме того, рекламные модули (adware) могут встраиваться в программы в виде баннеров или надстроек для Internet Explorer, а также изучать твои привычки, чтобы подсовывать тематическую рекламу.

Почтовые черви – один из самых распространенных типов вредоносного ПО. Как правило, черви распространяются в виде вложений к письмам. Чтобы заставить тебя открыть вложение, киберпреступники придумывают разные завлекающие заголовки для писем. Например, тебе могут пообещать, что в аттачменте ты увидишь сногсшибательные фотографии Парис Хилттон или инструкцию по превращению воздуха в огромную сумму денег.

Попав в компьютер, почтовые черви могут загружать другие вредоносные программы, например трояны, предназначенные прежде всего для сбора личных данных. Трояны собирают сведения о нажатиях клавиш, выуживают пароли для доступа к учетным записям в разных программах: почтовом клиенте, браузере... Всю эту информацию они отсылают своим создателям.

Червь проходит через антивирусную защиту и попадает в компьютер пользователя, если о нем нет записей в антивирусной базе. Зная об этом, киберпреступники все время распространяют новые модификации червей. В первое время такая тактика была действенной, однако, когда антивирусы научились определять вредоносные программы не только по базам сигнатур, но и по их поведению, началось нашествие гораздо более опасных вредителей – руткитов. Руткиты используются для внедрения в систему на уровне ядра, из-за чего их действия не воспринимаются системой как опасные. Руткиты запросто могут загружать трояны, отсылать с компьютера спам и заниматься другим вредительством.

Наконец, еще один сравнительно новый тип мошенничества, активно набирающий популярность, – это фишинг. Слово произошло от английского fishing (рыбалка). В данном случае рыбаками являются преступники, а рыбкой, попавшейся на крючок, – доверчивые пользователи. Цель фишинга – получение конфиденциальной информации пользователя, такой как номер пластиковой карты, PIN-код, платежный пароль для доступа к банковским данным. Методы фишинга постоянно совершенствуются: тебе могут прислать письмо якобы из банка с просьбой выслать твои банковские данные для подтверждения, а могут обманом завлечь на страницу, которая будет выглядеть точь-в-точь как страница известного интернет-магазина. На самом же деле, как только ты введешь данные карточки, чтобы что-нибудь там приобрести, они попадут в руки злоумышленников, и деньги с твоей карты будут тут же переведены на другой счет.

# ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?







**Book Edition** 

Resistance: Fall of Man (PAL)

Rayman Raving

2214 p.

1998 p.

2025 p.

# РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО

# в интернет магазине GamePost

★ Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ

\* Игру доставят в день заказа

PlayStation 2 (Slim)



PlayStation 3 (60 GB) (RUS)



Xbox 360



Играй просто! **GamePost** 

> Тел.: (495) 780-8825 Факс.: (495) 780-8824 www.gamepost.ru



Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив. Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru

# СОДЕРЖАНИЕ DVD

Он грянул как-то совершенно неожиданно. Все превью, картинки и даже ролики не могли передать того натурального, живого, глубокого чувства, что пробуждала в нас игра. Как рассказать, что экран дрожит от шагов Большого папочки и как хочется убежать, спрятаться от взгляда сестрички - крохотной девочки с огромным шприцем в руках? Да, мы о **BioShock** - современной сенсации и новоявленном чуде. Если ты до сих пор не озаботился покупкой игры или вообще проморгал ее выход и сейчас не понимаешь, о чем идет речь, срочно устанавливай демоверсию и смотри ревью на нашем диске.

Помимо демо-версии этого невероятного экшена на диске ты найдешь кусочек Medal of Honor: Airborne, очередной части легендарного военного сериала. Движок Unreal 3 Engine, уже порядком надоевшая история героя, но, заметь, натуральные прыжки с парашютом! Любителям же покомандовать юнитами мы настоятельно рекомендуем плотно познакомиться со стратегией World in Conflict - динамичным, красивейшим проектом нового поколения. К твоим услугам демо-версия игры и видеопревью по ней.

Разделу игровых модификаций не терпится поделиться с тобой Insurgency: Modern Infantry Combat v1. По уровню реализма, да и по значимости для коммьюнити Half-Life 2 эта работа сопоставима с Red Orchestra для Unreal Tournament 2004 - она меняет игровой процесс в корне. Никаких крестиков прицела, совершенно новые персонажи и оружие.

А вот создатели модификаций для Battlefield 2 peшили поэкспериментировать с тематикой. И знаешь, у них получилось очень здорово. В Battleship v0.31, представь, нет суши - действие происходит на море, а главными героями являются огромные стальные гиганты броненосцы.

Не пропусти, кстати, информацию с двух крупных мероприятий - BlizzCon 07 и Games Convention'07. Новые анонсы, подробности готовящихся игр и рассказы самих разработчиков ждут тебя. И как обычно, не забудь о патчах, дополнениях, программах, shareware-играх, видеопревью и рецензиях. Тебя ждет масса интересного, гарантируем.

# ветам em



PANDA ANTIVIRUS

ГАНДЫ АНТІТІКUS

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус.

Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

# ДЕМО-ВЕРСИИ



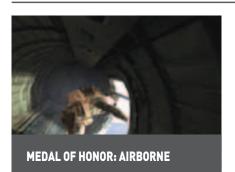
Геймеры, истосковавшиеся по качественным экшенам ААА-класса, смогут по достоинству оценить демо-версию игры BioShock. К моменту выхода этого номера релиз уже появится на полках магазинов, тем не менее, если кто-то до сих пор колеблется, решая, расставаться ему с деньгами или нет, демо поможет определиться. BioShock – игра действительно необычная, и



сколько бы мы о ней ни писали, сколько бы ни расхваливали свое детище разработчики, ее лучше сначала увидеть. Демо-версия позволит игрокам получить наглядное представление об игровом процессе, но при этом сохранит интригу. Ведь доступны лишь первые уровни, с которыми можно управиться за полчаса. Однако благодаря различным стилям и способам прохождения игры



наслаждаться изучением открытых миссий можно несколько часов. Отличная графика и увлекательная сюжетная линия в сочетании с умным АІ позволяют забыть обо всем на свете. Остается лишь выбрать полезные навыки персонажу, покрепче сжать в руке мышь и погрузиться в незабываемую атмосферу BioShock. Запомни, даже демо можно пройти разными способами.



Демо-версия новой части известного многим военного шутера - Medal of Honor: Airborne. Доступен один из уровней игры, в котором геймерам, как, впрочем, и в релизе, предоставляется возможность творить историю руками рядового Бойда Трэверса из воздушно-десантной дивизии. Его отряд высаживается в городке Сицилии. В самом начале миссии Operation Husky можно оценить одно из нововведений проекта - прыжки с парашютом прямо на головы фашистским захватчикам, причем приземлиться можно в различных зонах уровня. Игрокам предстоит выбраться из подбитого самолета, уклониться от вражеских выстрелов в воздухе и только потом вступить в схватку с превосходящими силами противника. В твоем арсенале имеется несколько автоматов, две винтовки, пистолет и гранаты. Благодаря технологии Unreal 3 Engine игра больше не похожа на обычный тир, геймеры могут использовать различные тактические хитрости для достижения победы.





Студия Massive Entertainment выпустила демо-версию красивейшей стратегии в реальном времени World in Conflict. Ознакомиться с необычным управлением игры следует в обучающем режиме: перемещение камеры осуществляется посредством привычной комбинации AWSD и мышки. Доступен одиночный сценарий из кампании, где геймерам придется отвоевывать захваченную советскими войсками американскую территорию. В распоряжении полевого командира несколько танков, пехота и вертолеты. Игрокам не нужно будет ничего строить и ожидать наращивания военного потенциала, динамичные сражения начинаются сразу после запуска миссии. Кроме этого, открыт уровень Seaside в режиме Skirmish, рассчитанный аж на шестнадцать человек. Что касается графики, то она просто впечатляющая, все объекты прорисованы до мельчайших подробностей и полностью разрушаемы, причем спецэффекты взрывов выглядят великолепно.





Это демо-версия проекта, изначально разрабатывавшегося как продолжение Jagged Alliance и сменившего свое название на «джаз: Работа по найму». Любителям легендарной серии будут доступны четыре уровня: Trainstation, Safari, North Road, Road Block. Перед запуском миссии необходимо выбрать наемников и разбить их на отряды, которых теперь можно создать аж шесть штук. Геймерам предстоит участвовать со своей маленькой армией в пошаговых сражениях, добывая при этом всевозможное оружие. Не стоит забывать и о финансовой стороне дела, захват портов и аэродромов - верный путь получения стабильной прибыли. Объекты уровней полностью разрушаемы, стоит отметить отличную боевую систему: противников можно уничтожать выстрелами в голову или выбивать у них автоматы, ведя огонь по рукам. Несмотря на простенькую графику, поклонники Jagged Alliance 2 наверняка проведут за демо-версией не один час игры.



# СОДЕРЖАНИЕ DVD

# SHAREWARE/FREEWARE

# **PIRATES OF THE ATLANTIC**

Задача игроков состоит в защите крепости от назойливых пиратов. Захватчики штурмуют остров со всех сторон, пуская в ход корабли и дирижабли. Уничтожая неприятелей, геймеры получат вознаграждение, с помощью которого можно приобрести новое вооружение или же испытать удачу в «одноруком бандите». После каждого уровня имеются боссы.



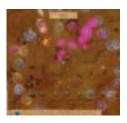
# R.I.P 3: THE LAST HERO

Жестокий диктатор создал армию киборгов, чтобы захватить планету и сделать людей рабами, но нашлись три воскресших героя, готовые противостоять нависшей угрозе. В распоряжении геймеров широкий арсенал различного оружия и целых девять напичканных пушками видов транспорта. Отличная графика, впечатляющие спецэффекты и захватывающий геймплей.



# **EVIL INVASION**

Отличный аркадный шутер с элементами RPG. Геймеры должны спасти мир от орд всевозможных монстров и нежити. Персонажу на выбор предоставляется четыре ветви развития магических способностей с уникальными заклинаниями в каждой. Уничтожая врагов, герой увеличивает свой уровень и характеристики. Симпатичная графика с оригинальными спецэффектами.



# FROGGY CASTLE 2

Игрокам необходимо помочь хомячкам в борьбе против надутых лягушек. Ты стреляешь гарпунами в надоедливых зеленых захватчиков, набирая тем самым бонусные очки. С помощью них можно модернизировать оружие или открыть одну из четырех мини-игр. Несколько уровней сложности, наличие боссов и приятная графика.



# **WILD WEST WENDY**

Набор из девяти красочных миссий и более тридцати пяти мультиков про Дикий Запад, а также юмористических газетных заметок. Геймерам предстоит выполнить огромное количество разнообразных заданий, среди которых обслуживание бандитов в баре, разыскивание пропавших коров, разоблачение вампиров и многое другое. Забавный сюжет.



# **SOFT**

# **BITZIPPER 5.01**

Мощная и простая в использовании программа для работы с архивами. Поддерживаются пятнадцать самых распространенных форматов, имеется возможность создавать собственные самораспаковывающиеся файлы семи предусмотренных типов. Кроме того, пользователи смогут изменять форматы, конвертировать архивы, сканировать их на наличие вирусов и т.д. Утилита может оказаться просто незаменимой в хозяйстве.



# **COMPUPIC PRO 6.23 BUILD 1364**

Удобная программа для просмотра, редактирования и конвертирования графических объектов. С помощью большого выбора инструментов можно создавать собственные заставки, слайдшоу с возможностью расположения нескольких картинок сразу, HTML-страницы для галерей и тому подобные вещи. CompuPic Pro работает и с некоторыми аудио- и видеоформатами. Интуитивный интерфейс.



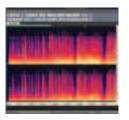
# **BITDEFENDER FREE EDITION 8.0**

Бесплатный антивирус, который обнаружит и удалит всевозможные вирусы. BitDefender включает в себя удобный сканер, распознающий более 100 тысяч вредоносных программ: различные вирусы, трояны, шпионы за логинами и паролями. Имеется планировщик, позволяющий обследовать систему в заданное время, кроме того, есть возможность автоматического обновления баз, ведется журнал отчетов и т.д.



# **DEXSTER AUDIO EDITOR 3.0**

Мощный многофункциональный аудиоредактор, с помощью которого можно вырезать любой фрагмент из трека, соединить несколько файлов, произвести запись с микрофона, конвертировать музыкальные форматы, работать с тегами, применять фильтры и т.п. Имеется множество эффектов, среди которых Compressor, Flanger, Invert, Silence, Stretch, Vibrato, Chorus и др. Удобный интерфейс.



# **CHROMA 1.1 FINAL**

Надоели стандартные окна программ? Тогда Chroma будет весьма кстати. Она позволяет изменить внешний вид окон, делая их более симпатичными, причем это не просто наложенные картинки, а функциональные интерфейсы. В набор входит большой ассортимент красивых оформлений, что позволит изменить внешний вид операционной системы до неузнаваемости. Ставь новую «тему» каждый день под настроение.



# ПРЕЗЕНТАЦИЯ ТНЕУ

Издатели игры They приберегли подробности об игровом процессе для Games Convention. Но уж на выставке смогли презентовать ее по полной программе. Ты услышишь увлекательный рассказ из первых уст о сюжете, противниках, вооружении и технологиях. После знакомства с проектом They даже самые отчаянные скептики вряд ли станут сомневаться в том, что длинный список суперхитов, которые мы ждем, пополнился еще одним достойнейшим экземпляром.



# ПРЕЗЕНТАЦИЯ WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

На BlizzCon 07 представители компании Blizzard не только поделились новыми подробностями о StarCraft, но и на радость многомиллионной армии фанатов World of Warcraft презентовали второй официальный адд-он под названием Wrath of the Lich King. Видео с этой презентации позволит многим соответствующим образом приготовиться к грядущему обновлению, дата выхода которого, кстати, пока еще не объявлена.



# TPEЙЛЕР HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ

Компания Ubisoft, как выяснилось, приберегла официальный трейлер игры для Games Convention в Лейпциге. Как известно, представители компании Nival Interactive уже неоднократно заявляли о том, что второе официальное дополнение к Heroes of Might and Magic V станет последним. Превращать игру в мыльную оперу никто не желает, и тем больше интереса вызывает адд-он «Повелители Орды».



# КИБЕРСПОРТ

Центральным событием уходящего лета, без сомнения, стал очередной этап популярнейшего турнира по компьютерным видам спорта ASUS Summer Cup 2007. Лучшие отечественные кибератлеты сражались между собой в Counter-Strike, Quake III Arena, Quake 4, StarCraft: Brood War, Warcraft III: Defense of the Ancients, Warcraft III: The Frozen Throne, FIFA 2007 и Need for Speed Carbon. Центральную дисциплину турнира, Counter-Strike 1.6 5x5, умудрились выиграть обновленные «виртуса», состав которых совсем недавно претерпел кардинальные изменения. Среди стратегов лучшими стали Хуligan (WC3), опять «уделавший» Deadman'a, и Advokate (SC: BW), в победу которого уже никто и не верил. Неожиданно, правда? Если хочешь увидеть финальные бои этих, а также других киберспортсменов, то качай демо-записи с диска, а просмотреть их тебе поможет проигрыватель Seismovision!



# **АУДИОПОДКАСТ**

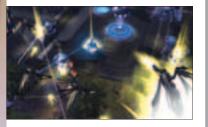


Мы предлагаем твоему вниманию двадцатый выпуск аудиоподкаста «Курсор».

«Курсор» – это первый в мире аудиоподкаст, посвященный компьютерным и видеоиграм. Некоторое время назад мы решили делать регулярные аудиоприложения для сайта <a href="http://www.gameland.ru/">http://www.gameland.ru/</a>. Мы попробовали – и нам понравилось! Для тех, кто до сих пор не успел ознакомиться с новым форматом публикации новостей, мы выложили тринадцатый выпуск аудиоподкаста на диск.

Из этого выпуска ты узнаешь всю правду о The Settlers: Rise of the Empire, что нового предложит EA Sports в FIFA 08, как американская рейтинговая комиссия решила судьбу Manhunt 2 и почему Sony отказывается снижать цены на PlayStation 3 на территории Европы. Все это и многое другое – в двадцатом выпуске аудиоподкаста «Курсор». Слушай аудиоподкасты и будь в курсе актуальных событий игровой индустрии!

# новости



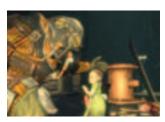
Приближается горячий сезон для игровой индустрии. Ее основные фигуры стали гораздо более активны, и, несмотря на то что порадовать нас релизами самых ожидаемых игр этого года смогли немногие, жаловаться на недостаток свежих анонсов, новостей и даже сенсаций было бы глупо. Во многом этому поспособствовали два мероприятия, прошедшие в конце лета: BlizzCon 07 и Games Convention'07. На BlizzCon представители Blizzard поделились совсем свежей информацией о StarCraft 2, а заодно анонсировали второе официальное дополнение для World of Warcraft: Wrath of the Lych King. Выставка Games Convention в Лейпциге прошла едва ли не сразу после ЕЗ нового образца и по многим параметрам превзошла ее. Выпуск новостей на диске к этому номеру позволит тебе сконцентрироваться на грядущих хитах этой осени и заглянуть в будущее индустрии. Сегодня мы расскажем тебе о таких играх, как Timeshift, The Hunt, «Территория тьмы», Collapse: Devastated World, The Witcher, Kane and Lynch: The Dead Man, Universe at War: Earth Assault. World of WarCraft: Wrath of the Lych King, Sabotage, Dead Island, Lost: The Videogame, Painkiller: Overdose.



# **▼** РЕЦЕНЗИИ

## **BIOSHOCK**

Буквально все то, о чем так долго и упорно рассказывали разработчики BioShock, оказалось правдой. Это действительно FPS нового поколения, и оценивать его нужно соответствующим образом. Перестрелки с противниками в игре - всего лишь развлечение, необходимая разрядка для напряженных нервов. Сюжет, атмосфера, погрузившись в которую многие невольно вспомнят легендарный Fallout, совершенно невероятный и абсолютно оригинальный мир - вот главные козыри проекта 2K Games. Добавьте к этому высокий технологический уровень игры и получите в результате первого серьезного претендента на роль шутера года. Не веришь? Тогда прямо сейчас запускай нашу видеорецензию и узнавай о BioShock все.



## LOKI

Loki - очередной проект, желающий выбиться из серой массы клонов Diablo. Ее разработчики решили пойти по стопам создателей Titan Quest и основали игру на древней мифологии аж четырех народов: греков, скандинавов, египтян и индейских племен. Мы можем выбрать одного из четырех героев и отправиться покорять неприятеля в серии квестов. При этом Loki выглядит как вывернутый наизнанку Titan Quest. Ведь если последний смог перенять v Diablo II все самое лучшее и поднять это на современный технический уровень, Loki остался архаичен и полон недоработок. Впрочем, жанр action/RPG никогда не жаловался на отсутствие поклонников. Нет никаких сомнений в том, что и Loki обретет поклонников.



# MEDIEVAL II: TOTAL WAR - KINGDOMS

Официальное дополнение к лучшей стратегии прошлого года просто не могло остаться незамеченным. Грандиозные сражения Средневековья - тема практически неиссякаемая, и студия Creative Assembly прекрасно ей владеет. Очередное доказательство тому адд-он под названием Kingdoms, который подарит поклонникам глобальных стратегий около семидесяти пяти часов геймплея, четыре абсолютно новые кампании, возможность посетить Новый Свет, поучаствовать в Крестовых походах и Тевтонских войнах. Теперь в игре полторы сотни новых юнитов, двадцать три фракции и свежие герои с уникальными навыками. Согласись, цифры впечатляют, не каждое дополнение может похвастаться ими.



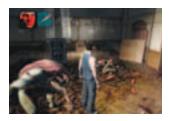
# ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ПОСЛЕСЛОВИЕ

Творчество братьев Стругацких - неиссякаемый источник идей для разработчиков компьютерных игр. Своеобразным рекордсменом на данный момент является роман «Обитаемый остров». Так, компания «Акелла» посвятила ему целых три своих проекта. Об одном из них под названием «Обитаемый остров: Послесловие» мы более подробно рассказываем в нашем видеообзоре. Это серьезная пошаговая стратегия, в которой не на жизнь, а на смерть сошлись четыре противоборствующие стороны. Игровой процесс достаточно сбалансирован и глубок, чтобы удовлетворить даже самых искушенных поклонников жанра. А трехмерная графика и внушающий доверие набор спецэффектов оставляют самое приятное впечатление после знакомства с игрой.



# OBSCURE II

Сиквел известного horror-action вполне отвечает ожиданиям всех, кто в свое время ознакомился с первой частью игры. Правда, геймплей все же постигли определенные изменения: теперь это больше action, чем horror. Значительная часть игрового процесса основывается на головоломках, связанных с определенными способностями персонажей в команде. Один из них обладает недюжинной физической силой, другой совершает головокружительные акробатические трюки, третий обладает навыками профессионального хакера. К сожалению, ObsCure II унаследовала от своего предшественника и некоторые пусть мелкие, но неприятные недостатки, которые мы более детально рассматриваем в нашем видеообзоре.



# исход с земли

«Исход с Земли» - это типичный представитель жанра экшен в футуристическом сеттинге от отечественного разработчика. В данном случае команде Parallax Arts Studios можно сделать комплимент: может, им и не удалось прыгнуть выше головы, но увлекательным и крепким в технологическом плане экшеном могут похвастаться немногие разработчики в России. Тебе предстоит оценить проработанный искусственный интеллект, внушительный арсенал разнообразного оружия, реалистичную физическую модель и обилие визуальных эффектов. Перед нами крепкий динамичный шутер, который, возможно, не составит серьезной конкуренции западным блокбастерам, но наверняка найдет своего игрока. Нам хочется в это верить.



# ПРЕВЬЮ

# **PATCHES**

## ПЕРИМЕТР II

Признаемся честно - мы уже и не надеялись! Продолжение одной из самых заметных и оригинальных стратегий в реальном времени разрабатывается в полной секретности усилиями калининградской KDV Games вот уже больше полутора лет. Оценить рабочую версию игры ты сможешь, посмотрев видео, демонстрирующее настоящий живой игровой процесс. Скажем главное - разработчики, подробно выслушав пожелания и отзывы игроков по всему миру, не только возвели на новый уровень все лучшее и интересное, за что мы так сильно любили «Периметр», но и постарались исправить главный недостаток оригинала - теперь все будет куда понятнее и увлекательнее!



# DEATH TRACK: ВОЗРОЖДЕНИЕ

Аркадных футуристических гонок с оружием много не бывает! Благодаря воронежской студии SkyFallen совсем скоро нас ожидает настояший радиоактивный выброс - игра «Death Track: Возрождение», разрабатываемая на совершенно новом технологическом движке в лучших традициях легендарной прародительницы жанра – Death Track 1989 года выпуска. Гонки с участием мощнейших автомобилей, придуманных дизайнерами студии, будут проходить на трассах десяти известных городов мира общей протяженностью около 100 километров. Кадры с места событий - в нашем видеопревью «Death Track: Возрождение».



# THE SETTLERS VI: RISE OF AN EMPIRE

Демо-версия шестой части The Settlers стала прекрасным поводом создать очередное, судя по всему последнее перед официальным релизом, видеопревью этой игры. Издатель игры компания Ubisoft не продемонстрировала особой щедрости, предоставив нам лишь один tutorial и одну skirmishкарту, С другой стороны, этого вполне достаточно, чтобы понять, что тебя ожидает. Неприятно удивило лишь то, что демо-версия выглядит несколько сыроватой. Наблюдаются проблемы с оптимизацией, разработчики пока еще не успели решить даже классических проблем со скроллингом. Нам остается надеяться, что к моменту официального выхода игры все недоработки будут устранены.



# COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS V1.08 RU

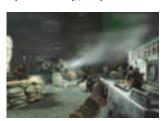
Юнит Scrin Mothership теперь открывает огонь лишь через восемь секунд после появления. Изменен браузер просмотра реплеев, исправлено большое количество ошибок. Скорость сбора тибериума одинакова для всех сторон. Уменьшено здоровье GDI Pitbull на 20 процентов. Также в игру добавлены новые коды.





# MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Еще одним подарком в августе стала демо-версия игры Medal of Honor: Airborne. Одной полноценной миссии (с брифингом и прыжком с парашютом с борта подбитого самолета) вполне хватило, чтобы убедиться во всех достоинствах игры, которые не уставали расписывать разработчики. Действительно, полная свобода действий. Действительно, огромный открытый уровень. Действительно, великолепная динамика и высокий уровень искусственного интеллекта. Однако не обошлось и без разочарований. Так, откровенно низкий уровень интерактивности заставил нас очень сильно удивиться. И есть огромные сомнения, что разработчики что-либо изменят к моменту релиза игры Airborne. Но, может быть, у игры и так все будет хорошо?



# **WORLD IN CONFLICT**

Кажется, на улице любителей стратегий наступил праздник, Глубокая военная стратегия с потрясающим графическим движком? Конечно, почему нет. Понять, кто станет законодателем моды в жанре стратегий в реальном времени, стало совсем несложно после знакомства с демо-версией игры World in Conflict. Одна обучающая миссия, одна миссия из кампании и одна skirmish-миссия - для полноценного обзора маловато, но для смелых прогнозов вполне достаточно. Это действительно RTS нового поколения: динамичная, глубокая и довольно простая в освоении. Да и в технологическом плане World in Conflict не имеет себе равных. Гармоничная смесь реализма и по-голливудски роскошных спецэффектов зацепит кого угодно. Ждем финального релиза, а пока - смотри наше видеопревью.



# ВЕДЬМАК

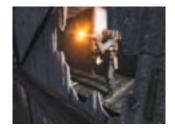
Та самая игра, что нам уже снится. Долгострой от польской команды CD Projekt, кажется, выбрался на финишную прямую. На данный момент это, вероятно, самый многообещающий проект в жанре action/RPG. Оригинальный сюжет, основанный на прозе Анджея Сапковского, глубокий игровой процесс и велколепная графика у игры The Witcher, которая в России будет издана под названием «Ведьмак», есть все шансы получить самые высокие оценки в прессе. Студия CD Projekt проделала огромную работу, и оценить ее мы сможем в самом ближайшем будущем. Ну а пока - наслаждайтесь нашим видеопревью. Специально для тебя ведьмак на экране нашинкует пару сотен врагов, убьет принцессу и спасет дракона.



# S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL V1.0004 RU

Оптимизированы шейдеры и движок, что дает прирост FPS на 10–15 процентов. Просчет детальных объектов вынесен во второй поток CPU. Добавлен автономный выделенный сервер, исправлены все известные на сегодняшний день причины вылета игры в Windows, устранены ошибки в заданиях и сетевой игре. Раненые теперь не убегают от гранат.





# ЛУЧШИЕ МОДЫ НА DVD

## **BATTLESHIP Vo.31**

Тем, кто занимается модификациями для Battlefield 2, не чужды эксперименты, достаточно вспомнить такие работы, как Surreal 2 или Marauders 0.1 Demo. Но все же то, что мы предлагаем тебе в этот раз, не оставляет соперникам ни единого шанса. Шутка ли – в этом моде наземной техники нет вообще, да и число самолетов сведено к минимуму. Все дело в том, что модификация Battleship v0.31 посвящена боям на море, и суша здесь не нужна. Мод возвращает игрока в те времена, когда моря бороздили бронированные клепаные монстры, именовавшиеся броненосцами. Ими список кораблей не ограничивается, но именно они являются главными действующими лицами Battleship v0.31. Каждая башня здесь управляется отдельно, никаких хитрых прицельных систем не предусмотрено. Помимо броненосцев доступны также крейсеры и даже гидроавиатранспорт. При всей своей необычности мод обладает завидной играбельностью, при условии, конечно, что у тебя есть команда друзей, способных занять все места на корабле.



## FIRST CONTACT: PLANETFALL

Как и в прошлом месяце, карты для Far Cry не появлялись. Не иначе картостроители ушли в творческий отпуск. Но не беда – недостаток карт с лихвой компенсируется первоклассными модификациями, большая часть которых предназначена для одиночного прохождения. К данному подвиду относится и First Contact: PlanetFall, причем это не просто модификация, а тотальная конверсия, не имеющая ничего общего с игровым миром Far Cry. Мод повествует о приключениях Dr. Rhea, оказавшейся на чужой и не слишком приветливой планете. Несмотря на то что First Contact: PlanetFall проходится менее чем за час, впечатления эта работа оставляет положительные. Автору мода удалось создать совершено новый мир, где играть приходится по другим правилам. Далеко не всегда проблема решается при помощи оружия, тем более что боезапас крайне ограничен, более того – на него тратится энергия костюма. Нередко приходится выбирать нестандартные решения, только они гарантируют прохождение на том или ином участке мода.



# **INSURGENCY: MODERN INFANTRY COMBAT V1**

Моды на тему современной войны не являются большой редкостью для Half-Life 2, вместе с тем у них есть один серьезный недостаток – отсутствие реализма. Если до перезарядки оружия дело уже дошло, то дальнейших шагов создатели модификаций не предпринимали, вплоть до появления, безусловно, главного мода этого диска – Insurgency: Modern Infantry Combat v1. По уровню реализма, да и по значимости для коммьюнити Half-Life 2 работа сопоставима с Red Orchestra для Unreal Tournament 2004. Никаких поблажек в виде крестиков по центру экрана, оставлен только штатный прицел оружия. Одновременно с новыми стандартами реализма Insurgency: Modern Infantry Combat v1 принес и новые стандарты качества. Казалось бы, большая часть модов и так хорошо проработана, но авторы Insurgency: Modern Infantry Combat v1 доказали, что можно сделать еще лучше. Оружие, персонажи, локации – все продумано.



# **COMMAND & CONQUER: ALL STARS**

Как всегда, самый хороший мод для Command & Conquer: Generals – Zero Hour сделали в последнюю очередь. Command & Conquer: All Stars – это действительно прекрасная модификация. Она заменяет оригинальные враждующие стороны на старую гвардию – Global Defense Initiative, Brotherhood of NOD, Sovient Army, Alies, Yuri. Советская военная мощь против жалких голубей мира из Global Defense Initiative. Не нравится? Тогда играй американцами против коварного товарища Юрия. Снова не нравится? Тогда попробуй Brotherhood of NOD против союзников (которые из Red Alert). Имей в виду, у каждой стороны есть дополнительные силы (авторы называют их subarmies). Они доступны через воздушные базы. Особо следует сказать об AI, он же искусственный интеллект. Его переработали, и он теперь у каждой стороны строго индивидуальный.



# ДОПОЛНЕНИЯ

# БРИГАДА Е5: НОВЫЙ АЛЬЯНС

Твоему вниманию предлагается Bonus Mod v.1.1, в высшей степени достойная вещь. Изменений в игре так много, что мы даже не будем пытаться перечислить их. В архиве с патчем для мода лежит файл с описанием всего, что автор накрутил поверх оригинальной игры. Но если вкратце, то добавлены новые перки, квестовые линейки, переработаны некоторые старые квесты и внесена масса дополнений для оружия.





# **AGE OF EMPIRES III**

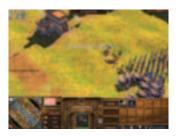
В отличие от предыдущего месяца карты для Age of Empires III сыпались как из рога изобилия. Всего в подборку вошло восемь работ – это абсолютный рекорд за все время, что мы выкладываем дополнения к игре. Любителям битв на море можем предложить карты The South Seas II, отличаются они не только конфигурацией, но и числом островов, на которых идут сражения.





# AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS

Как и в предыдущий раз, тебя ожидает пять карт для Age of Empires III: The Warchiefs. В нынешнем месяце снова нашлось место полноценным сценариям, правда, таких работ всего две: Great Plains Total Freedom и Regicide Scenario. Остальные карты относятся к режиму Skirmish, но хуже от этого они не становятся. Рекомендуем взглянуть на Giant Delta, действие ее происходит у реки.





# **ARMA: ARMED ASSAULT**

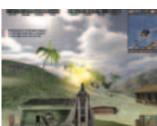
В подборке есть и немного несерьезная работа. Речь идет о SAP Rabbit, адд-оне, добавляющем в игру кроликов. К слову, кролики играбельные, то есть можно вселиться в шкуру ушастого создания и бегать по полю боя. Также ищи на диске пистолет H&K Mk.23, три адд-она, добавляющие в игру вертолеты, и зенитную установку ZU-23 AA Guns 1.0, которая легко сбивает винтокрылые машины.

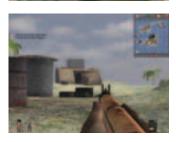




# **BATTLEFIELD 1942**

Модификаций в нынешнем месяце, увы, не выходило, но для поклонников Battlefield 1942 у нас приготовлено кое-что новенькое, а именно Joe's Мар Pack. Это неплохой набор карт, в который входит пять работ: Port Lemo, Titan Pass, Harvia, Tatouine и Wolf Island. Большинство предназначены для сетевых баталий, но как минимум одна локация доступна и в одиночном варианте.





# **CALL OF DUTY 2**

Нынешняя подборка, как и в прошлом месяце, содержит дюжину карт для сетевого режима игры. Традиционно для Call of Duty 2 большинство работ так или иначе связаны с боями во Франции 1944 года, но есть отдушина и для любителей более экзотичных пейзажей. К числу подобных работ можно отнести карту mp\_Anemaber Albar 1.3, действие которой происходит в гористой местности где-то на севере Африки.





# **COMPANY OF HEROES**

От бесконечных французских пейзажей начинают уставать не только игроки, но и картостроители. Иначе как объяснить то, что две карты из восьми посвящены не Нормандии, а боям в Северной Африке? Первая, Desert Fox v2, представляет собой холмистую местность, вторая же, The Road to Tunis v2, предлагает игрокам бои на типичной для тех широт пустынной равнине, где верховодит артиллерия.

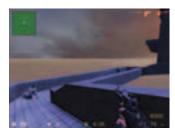




# COUNTER-STRIKE: SOURCE

Поклонникам Counter-Strike: Source явно стало скучно. Вместо того чтобы делать карты, где надо освобождать заложников или обезвреживать бомбы, они все чаще обращаются к какой-нибудь экзотической теме. Даже карта de\_Labyrinth, сделанная для популярного режима Defuse, отнюдь не про закладку бомб. Здесь надо элементарно выжить, смертельные ловушки появляются с самого начала раунда.





# **ДОПОЛНЕНИЯ**

## **CRASHDAY**

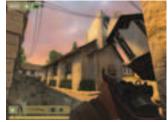
По сравнению с предыдущим месяцем дополнений для Crashday стало меньше, но не намного. Как и раньше, часть машин являются конверсиями из GTA: San Andreas. На сей раз в Crashday были сконвертированы такие автомобили, как Bullet GT, Tampa и Slamvan, к ним в нагрузку идет Ford F Sprint. Также твоему вниманию предлагается набор из шести трасс, начиная с тоннелей и заканчивая аренами.





# **DAY OF DEFEAT: SOURCE**

Тебя ожидают традиционные двенадцать карт, предназначенные для сетевого режима игры. Наиболее выделяется dod\_Orangoisland v2 b1, но не благодаря качеству изготовления. Автор установил сеть телепортов, чего на карте для Day of Defeat: Source вряд ли можно ожидать. Тем же, кто предпочитает что-то более традиционное, предлагаются dod\_Arras RC3, dod\_Goodwood b2 и dod Frostvale beta 1.





# D00M3

В разделе Doom 3 снова нашлось место для мода. На сей раз тебя ждет Commander Doom v1.2, обновленная версия модификации, превращающей шутер в некое подобие тактической стратегии. Первоначально игрок в Commander Doom воюет в одиночку, но по мере накопления средств он может заказывать помощников, а также более мощное вооружение. Плюс тебя ждут карты mp\_Bunker v1.3 и mp\_Laser v1.0.





## **GTA: SAN ANDREAS**

Вместо заряженных мотороллеров в этом месяце предлагаются более традиционные спортивные мотоциклы, такие как Ducati 916 Final и Sharan Hayabusa tunning v1. Машин, как обычно, три десятка, причем разброс по временным эпохам довольно большой. Есть в подборке и большое чемоданообразное купе 1970 Chrysler 300, и новейший 2007 Mercedes-Benz CL500 C216, заряженная версия Fiat Coupe.





# HALF-LIFE 2

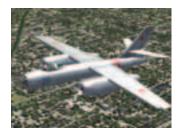
Помимо Insurgency: Modern Infantry Combat v1 тебя ждет первый весьма увесистый патч, а также еще немало интересного. Особо стоит упомянуть модификацию Riot Act v1.0, представляющую собой полноценную одиночную кампанию. Упоминания достойна и Bulma v1.0, модель персонажа из вселенной DragonBall. Эта модель заменяет в одиночном режиме Алексис, доступна она и в сетевой игре.





# MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2004

Microsoft Flight Simulator 2004 и на этот раз составляет серьезную конкуренцию своему потомку. Поклонникам классической авиации мы можем предложить такие работы, как De Havilland DH-4 Bomber, De Havilland DH-9, Grumman F9F-5 Panther и Ilyushin IL-28 Beagle. Также советуем взглянуть на Theed Engineering Corps N1 Naboo Starfighter – прекрасно проработанный истребитель Star Wars.





# MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X

Открывают подборку не привычные самолеты, а фантастические модели. Первым номером стоит космический челнок Arkship shuttle Odyssey, за ним следует истребитель BGS Cylon Heavy Rider. Есть кое-что для любителей флота, а именно моторная лодка Riva Aquarama Luxury Motor Boat. Раздел самолетов также не пустует: в нем находится десять работ, особо стоит отметить авиалайнер Armstrong Whitworth AW15 Atalanta v3.





# **QUAKE III ARENA**

В то время как Quake 4 снова начинает терять популярность среди картостроителей, в случае с Quake III Агепа наблюдается обратная картина. Впервые за последнее время число работ превысило пять штук, и это не второсортные проекты, а очень неплохие карты. Особо выделяется карта под названием Winternacht and Sommergewitter, представляющая собой развалины старинного особняка, где для игры есть несколько ярусов.





## **RFACTOR**

Второй диск подряд мы предлагаем любителям rFactor моды, посвященные гонкам по грунту. В этот раз подобная модификация одна – ORR 2 v1.0. Посвящена она соревнованиям на аппаратах, внешне напоминающих пикапы. Тем же, кому грунтовые трассы не по вкусу, мы предлагаем мод 2006 UK MINI Challenge v1. По названию легко понять, на каких машинах предстоит ездить. Напоследок – пять грунтовых треков.





# STAR WARS EMPIRE AT WAR: FORCES OF CORRUPTION

Тебя ждет Realistic Rescale 1.2, совсем маленький по размеру (но не по объему работы!) мод, здорово улучшающий космические баталии. Идея – изменение размера космических кораблей в соответствии с реалиями Star Wars. Если Super Star Destroyer Executor занимает половину «неба», значит, он и на стратегической карте должен занимать ровно столько же.





# THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Плагинов для The Elder Scrolls IV:
Oblivion сегодня более двух десятков.
В этом месяце модостроители уделили
много времени работам, добавляющим в игру всевозможные подземелья. В число таких плагинов вошли
Bandit Hideouts v1.0.1, Evil Cave 1.1,
The Cave of Wealth 1.1 и SandcaveConnectiontunnel 1.2. Как всегда, есть
новые доспехи и оружие.





# THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II: THE RISE OF THE WITCH-KING

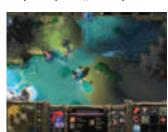
Одной из наиболее интересных работ стала карта Dragon Plains V.3. Стороны здесь разделены ущельем, в котором засели самые опасные и кровожадные твари Средиземья, и если их спровоцировать, они способны не только разгромить армию, но и уничтожить нашу базу.





# WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Поклонников Warcraft: The Frozen Throne ждут не только карты, но и полноценная кампания, которую так долго ждали. Reign of Terror: The Burning Legion v1.5 предназначена для тех, кто силам добра предпочитает нежить, за нее и предстоит играть. Всего кампания состоит из пяти миссий, богато оформленных роликами на движке. Также тебя ждут карты, которых набралось десять штук.





# WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR: DARK CRUSADE

Модификаций в этот раз не будет, зато число карт увеличилось до дюжины. Прежде всего поклонникам Warhammer 40.000: Dawn of War: Dark Crusade стоит взглянуть на работу под названием C'tan Stronghold. Данная карта выделяется актуальным для игры дизайном, стилизованным под цитадель некронов. Кроме того, она рассчитана на трех игроков, что редкость среди сетевых локаций.





# **WORLD RACING 2**

Открывает раздел прекрасно проработанная модель GAZ-24 Volga, любители отечественных автомобилей наверняка оценят эту работу. В этот раз набралось немало классических машин, тебя ждут такие работы, как 1965 Ford Mustang, 1968 Holden HT GTS Monaro, 1969 Chevrolet Camaro RS SS, 1969 Plymouth Roadrunner и 1975 Holden LH SLR 5000 Torana. Любителям суперкаров предлагается 2006 Koenigsegg CCX.





# WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Как всегда, большинство работ для Wolfentsein: Enemy Territory посвящено тем или иным диверсионным операциям союзников. Особо стоит выделить новую версию Battery Recharged и Bramburg Dam Beta 1. На последней карте предстоит устроить рейд по вражеской дамбе и уничтожить генератор. Также стоит взглянуть на карты Space Panzer Beta 2 и Space Sniper Beta 7.





# РС ИГРЫ Видео

Ho	В	0	CT	ГИ
				٠.

**Timeshift** The Hunt

«Территория тьмы»

Collapse: Devastated World The Witcher

Kane and Lynch:

The Dead Man

Universe at War:

Earth Assault World of WarCraft:

Wrath of the Lich King

Sabotage

Dead Island

Lost: The Videogame Painkiller: Overdose

## Превью

Периметр II

Death Track: Возрождение

The Settlers VI:

Rise of the Empire

Medal of Honor: Airborne World in Conflict

### Рецензии

**BioShock** 

Loki

Medieval II: Total War KINGDOMS

Обитаемый остров:

Послесловие

ObsCure II

Исход с Земли

Command & Conquer

# Special

Half-Life 2: Orange Box интервью с Гейбом Нюэллом They - интервью

с разработчиками

Timeshift -

официальный трейлер <u>They – официальный трейлер</u>

Art of Murder -

официальный трейлер

Call of Duty 4 - интервью

с военным консультантом Golden Compass -

официальный трейлер

Heroes of Might and Magic V:

Повелители Орды -

официальный трейлер

World of Warcraft:

Wrath of the Lich King -

интервью с продюсером

StarCraft 2 - интервью

с разработчиками

# Трейлеры

Aion: Tower of Eternity

BioShock

Blazing Angels 2:

Secret Missions of WWII

Call of Duty 4:

Modern Warfare (3 ролика)

Crazy Machines II

Culpa Innata

Dead Island

DUSK-12

Empire Earth III

Enemy Territory: Quake Wars F.E.A.R. Perseus Mandate

Fallout 3 Frontlines: Fuel of War

Furv

Hellgate: London

Medal of Honor: Airborne

NHL 08 Operation Flashpoint 2:

Dragon Rising

Painkiller: Overdose

Paradise City

Pirates of the Burning Sea

Prototype

Rage

Sacred 2: Fallen Angel Sam & Max: Season 2

Sega Rally (3 ролика)

Space Siege

Stranglehold

Tabula Rasa

Turning Point: Fall of Liberty

Universe at War:

Earth Assault (3 ролика)

<u>Warhound</u>

World in Conflict (2 ролика)

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Демо-версии

Джаз: Работа по найму BioShock

Medal of Honor: Airborne

The Settlers: Rise of an Empire World in Conflict

# Дополнения

Бригада Е5: Новый Альянс Ил-2 Штурмовик:

Платиновая коллекция

Age of Empries III

Age of Empires III:

The Warchiefs

Aliens vs Predator 2 Arma: Armed Asault

Battlefield 1942

Battlefield 2

Call of Duty

Call of Duty: United Offensive

Call of Duty 2

Combat Mission: Afrika Korps

Command & Conquer: Generals - Zero Hour

Command & Conquer 3:

<u>Tiberium Wars</u>

Company of Heroes

Counter-Strike

Counter-Strike: Source

Crashday

Day of Defeat: Source

Doom

Doom 3: Ressurection of Evil

Jade Empire

Operation Flashpoint:

Orbiter

Ouake 4

Racer Free Car Simulator

Red Orchestra:

Star Wars: Empire At War -

Star Wars: Jedi Knight -

Star Wars:

Star Wars: Knights Of The Old Republic II - The Sith Lords

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II:

The Sims 2

The Sims 2:

The Sims 2: Seasons

Unreal Tournament Unreal Tournament 2004

Warcraft III: Frozen Throne Warhammer 40000:

Top 10

Battlefield 2 Battleship v0.31

Generals - Zero Hour

Doom 3

Half-Life 2

Doom 3

Far Crv F.E.A.R

Grand Theft Auto: San Andreas Half-Life 2

Homeworld 2

Microsoft Flight

Simulator 2004 Microsoft Flight Simulator X

Resistance

Quake III Arena

Ostfront 1941-45

rFactor Sid Meier's Civilization 4

Forces of Corruption

Jedi Academy

Knights Of The Old Republic

The Elder Scrolls III:

Morrowind The Elder Scrolls IV: Oblivion

The Rise of the Witch-King

The Sims 2: Family Fun Stuff The Sims 2: Nightlife

Open For Business

The Sims 2: University Titan Ouest: Immortal Throne

Dawn of War - Dark Crusade Wolfenstein: Enemy Territory World Racing 2

Бригада Е5: Новый Альянс Bonus Mod v.1.1

Command & Conquer:

Command & Conquer: All Stars

Commander Doom v1.2

First Contact: PlanetFall

Insurgency: Modern Infantry Combat

Riot Act v1.0

rFactor 2006 UK MINI Challenge v1

ORR 2 v1.0 Star Wars Empire At War: Forces of Corruption

Realistic Rescale 1.2

## Драйверы ATI Catalyst 7.7 Windows

Vista 32-bit ATI Catalyst 7.7 Windows

Vista 64-bit ATI Catalyst 7.7 Windows XP DirectX 9.0c (ABFVCT 2007)

Vista 32-bit nForce 15.08 Windows

nForce 15.08 Windows

Vista 64-bit NVIDIA ForceWare 163.44 Windows XP (32-bit)

NVIDIA ForceWare 163.44 Windows XP (64-bit) NVIDIA ForceWare Vista

163.44 (32-bit) NVIDIA ForceWare Vista

163.44 (64-bit) Realtek AC97 Driver 4.01 Realtek AC97 Vista

Driver 6251

Age of Empires III v1.12 RU Civilization IV: Beyond the Sword v3.03 EN Command & Conquer 3

Tiberium Wars v1.08 RU Обитаемый остров: Послесловие v1.4 RU

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 v1.03 - v.104 EU

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter v1.35 - v1.35.001 RU S.T.A.L.K.E.R.: Shadow

of Chernobyl v1.0004 RU Starcraft: Brood War v1.15.1 EN Starcraft v1.15.1 EN

The Sims 2 Seasons

Путеводитель

CheMax 7.7

CheMax Rus 6.5

v1.7.0.158 INT Vampire: The Masquerade -Bloodlines v1.2 - v4.1 EN (неофициальный)

Базы читов CheatBook DataBase 2007 CheatCodeX 3.50

Чит-программы

ArtMoney SE 7.26 Cheat 'O Matic 0.99a CheatFinder v1.0 DetectiveStory build 5496

Total Game Control 3.5 Trainer Maker Kit Rus 1.51

Game Cheater 1.2

GameWiz32 1.43

WinHEX 14.2 SR1 Сохраненные игры

Final Fantasy VIII Harry Potter and

the Goblet of Fire Hospital Tycoon

**Hunting Unlimited 2008** In The Groove

The Fall of Max Payne Piece of Wonder Timeline Transformers: The Game

WWE Raw

Max Pavne 2:

Трейнеры Attack on Pearl Harbor **BioShock** 

Celtic Kings: The Punic Wars

Dawn of Magic

Faces of War Frontline: Fields of Thunder Gods: Lands of Infinity

Gothic III Hacker Evolution Hunting Unlimited 2008 Loki Lost Planet: Extreme

Condition v1.003 DX9 Lost Planet: Extreme Condition v1.003 DX10 Night Watch

Ride! Carnival Tycoon

Test Drive Unlimited

Vegas (2 трейнера)

Tom Clancy's Rainbow Six

# Two Worlds **Shareware**

Overlord

Birds On A Wire City Magnate Crusaders of Space 2 **Evil Invasion** Froggy Castle 2 Gold Sprinter Hamsterball

LEGO Bricktopia Pirates of the Atlantic R.I.P 3: The Last Hero

Wild West Wendy

Strike Ball 2

Teddy Factory

Jet Jumper

РС Игры ▮ #10 Октябрь

# ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

# Софт

Свежий софт Arovax AntiSpyware 2.1.143 BitDefender Free Edition 8.0 Panda Anti-Rootkit 1.08.00 RemoveIT Pro XT SE 23.07.2007 Symantec W32.Bropia Removal Tool 1.3.2 Symantec W32.Envidamm Removal Tool 1.1.0 Symantec W32.Gaobot Removal Tool 1.35.0 Symantec W32.Kelvir Removal Tool 1.6.1 GpBenchCD 1.02 Virtual CloneDrive 5.1.4.5 VSO PhotoDVD 2.3.16 WinCopvDVD 3.5 Blender 2.45 RC2 CompuPic Pro 6.23 Build 1364 Electric Rain Swift3D 4.5 Fresh View 7.26 Recolored 1.0.0 Xara WebStyle 4.01 IISKeeper 1.1 IP Sniffer 1.93.4.0 Super Ad Blocker 3.1.1008 BitZipper 5.01 Copernic Desktop Search 2.1.1 Crypto4 Files 2.1 Desktop Wallpaper Calendar 3.0.2.87 ExtractNow 4.39 Family Key Logger 2.83 NeoN Reminder 1.2.1 Softdiv Alarm Clock 3.5 Talking Reminder 2.0 U-Wipe 2.8 WinAce 2.65 AudioFilesConverter 1.7 CoolPlayer Build 216 Dexster Audio Editor 3.0 DVD to AVI Converter 4.0 MP3Finder 2.32 Reaper 1.880 The Core Media Player 4.11 Build 452 EaseBackup 5.72 Recover My Files 3.98.5692 Chroma 1.1 final DiskBench 2.5.0.3 Drive Manager 3.31 MR Tech Systray 3.0 Beta 1 PcBoost 3.7.23.2007 PCMedik 6.7.23.2007

# Софт-стандарт

RightMark CPU Clock

SuperRam 5.7.23.2007

True Launch Bar 4.2.1 Beta

Utility 2.25

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06
Dr.Web 4.33.3.09030
McAfee AVERT Stinger 3.4.9

Panda Antivirus 2007 2.00.01 Stocona Antivirus 3.3 beta 2 7-Zip 4.55 Beta Advanced Zip Repairer 1.8 WinRAR 3.70 RU Final WinZip 11.1.7466 Internet Explorer 7.0 RU Final Mozilla Firefox 2.0.0.6 RUS Opera 9.23 International CloneDVD 4.1.023 Nero Burning Rom 7.9.6.0 UltraISO Premium 8.63 Virtual CD 9.0.0.2 ABBYY FineReader 8.0 Professional Edition Adobe Acrobat Reader 8.1.0 Book Designer v 4.0 Cool Reader 3.0.6 ICE Book Reader Pro 8.9.1 Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3 K-Lite Mega Codec Pack 3.4.0 XP Codec Pack 2.0.9 Converter 3.0.0.0 LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0 Y.A.N. Transliteration v1.5 Download Master 5.3.4.1093 ReGet Deluxe 5.1.317 Beta Win2000 FAQ 6.0.0 WinXP FAO 3.0.5 Fraps 2.9.1 HyperSnap-DX 6.21.02 The Bat! Pro 3.99.24 MosMap Light 2.3 FoxsHomeRobot FR 7.0b WinStart 2.4.0.0 WinTuning XP 4.1.1 XP Tweaker RE 1.53 (build 78) ICQ 6 Miranda IM 0.7 Alpha 36 mIRC 6.3 QIP Build 8030 FAR Manager 1.70 Build 2087 Total Commander 7.02 Англо-русско-английский словарь v5.01 Орфографический словарь русского языка 1.0 QDictionary 1.6 TranslateIt! 5.5 DivX Player 6.4.1 Beta QuickTime 7.2.0.240 Media Player Classic 6.4.9.0 Windows Media Player 11.0 Final NoteRepad v2.2 Uniqway Poetic 0.6b

## Софт-тема

Panda Internet Security 2007
Outpost Security
Suite Pro 2007
Kaspersky Internet Security 7

Word Reader 1.5.0.20

## Q: Не читается диск, что делать?

А: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до х2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.

Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

- Q: Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!?!
- А: Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.
- Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
  А: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.
- Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
  А: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II работают далеко не все карты. The Sims 2 вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty карты делаются только под 1.51, у 1Совской локализации версия ниже. Quake 4 дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War ни оригинал, ни адд-он не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.
- Q: Почему у меня не ппросматривается картинка в видео?
- A: Нет необходимого кодека, зайди в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.
- Q: Почему на диске старые версии софта, дров и пр.?
- А: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.
- Q: Что делать, если flash не проигрывается?
- A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе «Софт-стандарт» на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.
- Q: Почему диски не заполнены целиком написано 8.5, а на самом деле 7.9?
- А: Просто указаны разные величины. На болванках и обложке указан размер в байтах 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайта, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайта.

# AHOHC

# СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА













Едва улеглись впечатления от поездок на **E3**, **BlizzCon** и Games Convention (подробный отчет о турне в Лейпциг ты уже мог прочитать в этом номере), как мы снова готовимся к выставке. На сей раз, правда, далеко ехать не придется: отечественная GameX 2 пройдет в Москве. Если ты живешь в другом городе, и посетить выставку возможности нет, не отчаивайся: в следующем номере ты узнаешь все самые интересные подробности второй выставки в «Крокус Экспо». В разделе «Обрати внимание» мы порадуем читателей новыми деталями относительно продолжения культовой RPG Fallout 3 и очередной версии лучшего футбольного симулятора Pro Evolution Soccer 2008 (мы поиграли в демоверсию **FIFA 08** и теперь практически не сомневаемся, что проект Копаті будет лидером нового футбольного сезона). Потихоньку разрастается и раздел «Рецензии». Лето закончилось, и уже совсем скоро нас с головой накроет лавина релизов давно ожидаемых игр. Через месяц мы вынесем вердикт Obscure 2, Tiger Woods PGA Tour 08, World in Conflict и Medal of Honor Airborne. Если все пойдет по плану, свои оценки получат Enemy Territory: Quake Wars, The Settlers: Rise of an Empire, NHL 08 и Company of Heroes: Opposina Fronts.

Вероятно, в следующем номере мы опубликуем спецматериал о защите дисков. В фокусе – StarForce. Мы побеседовали с представителями компании, взяли интервью у отечественных издателей компьютерных игр и изучили основные претензии пользователей. Так ли страшен черт, как его малюют? Ответ на этот вопрос мы дадим совсем скоро. Разумеется, это далеко не все. Но остальное ты узнаешь, когда через месяц откроешь свежий номер Правильного.

ДО ВСТРЕЧИ 24 ОКТЯБРЯ



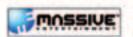
НАСТОЯЩАЯ ВОЕННАЯ ТЕХНИКА | ЯДЕРНОЕ ОРУЖИЕ
РЕВОЛЮЦИОННЫЙ КОМАНДНЫЙ СЕТЕВОЙ РЕЖИМ | ПЕРЕДОВАЯ ГРАФИКА

Официальный сайт и форум на www.wic-game.ru Полностью на русском языке. CEHTЯБРЬ 2007















и как все совершаю ошибки, но я всегда могу открыть файл и начать заново! Я не привык жить по правилам, я привык по ним просто «Вся наша жизнь – игра», и я понял это раньше других. Моя жизнь никогда не бывает скучной и однообразной, за день я могу прожить с личной жизнью? Сегодня мы с моей девушкой идем штурмовать замок вражеской гильдии. Я часто принимаю важные решения, попадают на кубок мира, я не расстраиваюсь, ведь эти кубки мне уже некуда ставить. «Красная кнопка» для меня лишь одна из многих, а побеждать в войнах я привык без потерь. Вы спросите, как у меня ее сотни раз, просто нажимая play. Если наши футболисты не г играть, и я буду играть, <mark>всегда и везде. Я</mark> – геймер.



# STRANGE BETTS STRANGE BY STRANGE









BIOSHOCK ➤ STRANGLEHOLD ➤ TOM CLANCY'S ENDWAR ➤ AGE OF EMPIRES III: ASIAN DYNASTIES ➤ THE CLUB

#10(46) ОКТЯБРЬ 2007